

RECLAMÁ TU CD ROM
DE REGALO

Billiken

ISSN 1514-7312

00006

9 771514 731001

Se instala en tu cabeza

COMPU

CURSO WORD 2000: PREPARÁ UN SUPERINFORME ¡CON MAPAS!

INTERNET: CHATEÁ EN DISTINTOS IDIOMAS PARLEZ-VOUS FRANÇAIS? SNOOPY, UN ÍDOLO

DICCIO-ENTER: LAS PALABRAS QUE TENÉS QUE SABER

Clases on line EL REGRESO

¡y las **www** más útiles para el cole!

UPLE DE JUEGOS

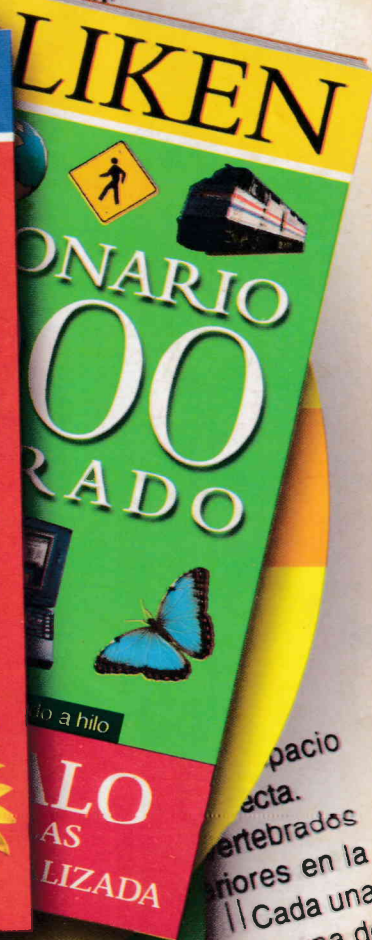
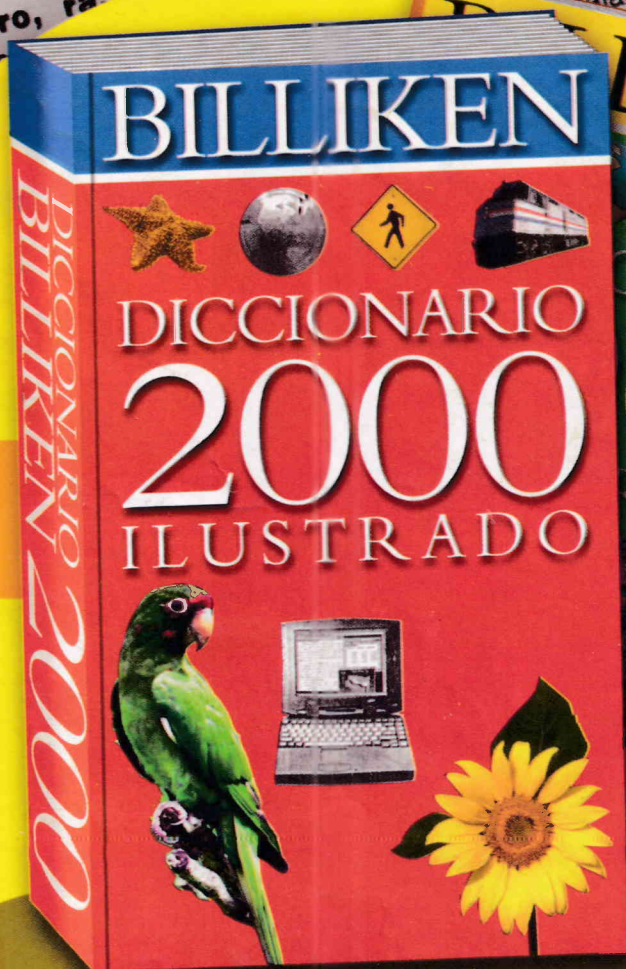
**DIVERSIÓN TOTAL! V-RALLY, EVOLUTION,
ARIO PARTY2, SPYRO2: RIPTO'S RAGE,
A CUEVA DEL TRUCO... ¡Y MUCHO MÁS!**

DICCIONARIO BILLIKEN 2000:

(Masculino, sustantivo, singular) libro cosido a hilo, muy resistente, que en 600 páginas, explica con definiciones claras palabras cotidianas y familiares, más los últimos vocablos aprobados por la Real Academia Española. Se acompaña de una Guía de Reglas Ortográficas.

dicha. f. Felicidad. || Suerte feliz. Que pronuncia dicharachos o
dicharachero, ra. d. i. f. m. Dichos agudos y oportuna.

\$5⁹⁰



Atlántida
LIBROS



Estudio + diversión

La mejor manera de aprender es hacerlo de forma atrayente y entretenida, así que **Billiken Compu** preparó para vos un montón de temas que te vendrán a las mil **maravillas** para el **cole**. También vas a encontrar en este número unas cuantas páginas dedicadas a los **idiomas** extranjeros –además del súper **CD** de **regalo**– así que no tenés excusas para quedarte en silencio cuando haya que hablar en **inglés**, **francés** o **portugués**. Ya iremos ofreciendo más opciones en próximas ediciones para estar al día con el **mundo**. ¡Que lo pases genial con nosotros y que empieces las **clases** con la **alegría** de vivir un año verdaderamente **brillante**!



Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

sumario

¡Buenísimo!



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefas de Redacción:
Alejandra Becco
Patricia Delmar

Editor periodístico:

Rubén Borlenghi

Colaboradores:

Diego Sasturain

Martin Valusso

Lorena Blázquez

Silvia Erlich

Jorh

Leo Arias

Marcelo Elizalde

Flavia Tomaello

Damian Zain

Diego Stigliano

Damián Maxwell

Alejandro Santana

Adriano Giulitti

Marcelo Regalado

Carolina Urresti

Juanjo Bruzza

Departamento de Arte

Director: Federico Bozzani

Jefa: Adriana Cattaneo

Coordinador: Gonzalo Policastro

Departamento Fotográfico:

Jefe: Luis A. Pozzi

Coordinador de Fotografía:

Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle

Raymond. España: Cesar Litvak. Italia: Augusto

Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial

Director Comercial Coordinador:

Raúl Sgarbella

Gerente de Nuevos Negocios:

Carlos Blassoni

Jefa de Publicidad: Maria Fanelli

Jefa de Promoción y Publicidad:

Cristina Janon

Administración

Director Administrativo Financiero:

Rafael Pannullo

Gerente de Sourcing:

Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:

Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en

Buenos Aires, Argentina, por

Editorial Atlántida S.A., Azopardo

579. Código Postal 1307. Tel.:

4331-4591/99. PUBLICACION MENSUAL. Revista,

más CD Rom de regalo \$ 7,90. Registro de

Propiedad Intelectual en trámite. Impreso en A&C

Impresores. Editorial Atlántida S.A., editora de las

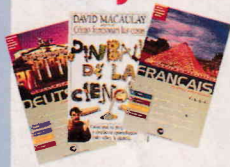
revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad,

Chacra y Negocios.

PRINTED IN ARGENTINA.

ISSN 1514-7312

El regreso on line



página

6

¡Al cole! Todo lo que tenés que saber para obtener las mejores notas. Y las web para cursos de idiomas.

Curso Word 2000

Hacé que tus trabajos se vean perfectos. Te enseñamos cómo insertar un mapa en un documento de Word. ¡Sacate 10!



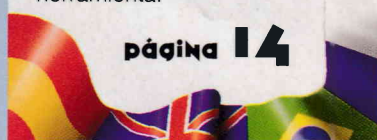
página

12

El CD de regalo

Diccionario Elemental Multilenguaje PC3

Para aprender tres idiomas y contar con un buen apoyo escolar en una sola herramienta.



página

14

Súper Compus

Esta vez te presentamos a la estrella más joven de IBM. ¿Algunos datos? Es muy colorida y además cumple una función muy importante.



página

16

El taller de Lucas

¿Te preguntabas cómo es un escáner por dentro? Aquí van todas las respuestas. Podrás saber cómo funciona y darle muchas más utilidades...



página

18

Ciberficción

Los visitantes de Zuriplekz: un cuento enviado por uno de nuestros lectores. ¡Animáte vos también!

página

20

Get Ready!

No te pierdas esta gran oportunidad de aprender inglés en tu Mac y de manera simpática.

página

36

Humor

Llegó el momento de la risa... Un súper divertido espacio nuevo para vos.



página

40

Ídolos en la web

Una historieta para recordar: Charlie Brown y sus amigos. Snoopy cumplió 50 años y se retiró. Conocé los sitios donde encontrarlo.

página

41



página

42

Cibermúsicos

Aprendé a hacer música con tu PC y convertite en el hombre o la mujer orquesta.



Toque francés

Cursos por Internet y ¡directo a París!

página

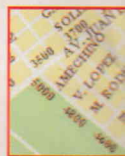
43

Compu-chicos

página

44

Tu ciudad, tu barrio. Hacé un plano a medida y ubicáte mejor que nunca. ¡Con la compu, claro!



Chat internacional

Para practicar idiomas, conectate con nuevos amigos del mundo.

página

46

Diccio-Enter

Acá vas a encontrar el significado de aquellas palabras de la informática que aún te despiertan dudas.

página

47

Cybershopping

página

49

Una herramienta cada vez más útil: el escáner. Ponéte al tanto de las últimas novedades.



Foto de tapa: Focus

Supers Games

Juegos a mil por hora...

24 Tonic Trouble

Un poderoso tónico es derramado en nuestro planeta por un descuido de Ed, el portero espacial... y comienza la gran aventura.



Para los más chicos 26

Un excelente paquete de juegos de ingenio al que se le suma la gracia del Gato Félix y Baby Félix.

27 Lo nuevo de Playstation

El dragón está de vuelta en Spyro 2: Ripto's Rage. Una historia cargada de movimiento, excelente gráfica y un sonido espectacular.



Evolution

28

Mag y Linear son dos personajes que tienen una misión por cumplir: conseguir el Evolutia, un misterioso aparato que la familia de Mag ha buscado por años sin suerte alguna. (Sega-Dreamcast).



o mejor de Nintendo

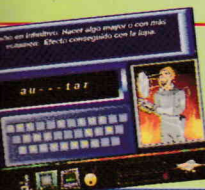
29

Un clásico que se renueva en Mario Party 2. Esta vez podés elegir con cuál personaje querés jugar y en uno de los cuatro mundos disponibles. ¡Invitá a tus amigos!



Ortografiando II 30

Así se llama esta gran creación, que es ideal para aprender a leer.



31 V-Rally

V-Rally salió de la consola de Playstation para instalarse en tu PC con toda acción.



Juegos de cabeza 34

Poné tu ingenio a prueba. ¿Ya estás?



32

Te rompés la cabeza tratando de pasar los niveles de tus juegos favoritos. Lee estas páginas y encontrará la solución.

La cueva del truco



Comienzo de clases on line... ¡Éxito seguro!

EN ESTA NOTA ENCONTRARÁS UNA
SELECCIÓN DE PRÁCTICAS HERRAMIENTAS
DE ESTUDIO PARA BRILLAR TODO EL AÑO.
¡NO TE LA PIERDAS!



Computadora IBM
modelo Aptiva serie S,
con un procesador
Pentium III, 128 MB de
memoria RAM, un disco
duro de 17 GB módem
y DVD.

Por Patricia Delmar y Diego Sasturain
Producción: Carolina Urresti Fotos: Juanjo Bruzza

Monitor IBM de 17
pulgadas para disfru-
tar de la mejor ima-
gen para gráficos y
películas en DVD.



<http://www.pc.ibm.com/la/product>

Accesorios, organizadores y elementos de librería de Teorema, para tener todo a mano y ordenado.

<http://www.oceano.com>

Enciclopedia multimedia Océano con toda la información necesaria para el cole.

Estudiar en casa

Impresora color de sistema de inyección de tinta Hewlett Packard modelo Deskjet 970CXI de calidad fotográfica con accesorio de impresión doble faz.

http://www.hp.com/latinamerica/argentina/productos/impresoras/deskjet/deskjet_970cxi.htm

Escáner de página completa Hewlett Packard modelo Scanjet 5200 C con tecnología de escaneo inteligente para capturar las mejores imágenes.

http://www.hp.com/latinamerica/argentina/productos/escaners/scanjet_5200.htm

eris.html

Shopping informático

UNA BUENA ELECCIÓN
ES EL EQUIVALENTE
A UNA BUENA LECCIÓN.



Enciclopedia
Encarta
2000 de
Microsoft.

Resma de 500
hojas de papel
A4 para imprimir
los trabajos
de todo el año.

Enciclopedias
de Ciencias de
AZ Multimedia.



Agradecimientos a Exo/Computer Factory (Azopardo 1400, Capital/ Email:gerencia@exo.com.ar), Teorema (Santa Fe 4386, Capital / E

**Enciclopedia
Sintefsoft de His-
toria Argentina.**

**Teclado ergonómico
Microsoft Natural
que previene proble-
mas en las muñecas.**



**Cartuchos de
tinta de repues-
to color y negro
para la impre-
sora.**

**Tableta digita-
lizadora para
dibujar más
cómodamente
en la PC.**

**Mousepad ergo-
nómico y ecoló-
gico para que
usar el mouse
sea más confor-
table.**



Ciberdatos para políglotas

CURSOS 2000
EN INTERNET.
UNA INVITACION AL
ESTUDIO DE IDIOMAS

clases para todos

La oferta de cursos en muy amplia y en nuestro país afortunadamente contamos con un rico panorama de centros, institutos y academias donde es posible inscribirse para aprender idiomas extranjeros. Aquí, una selección on line donde podrán solicitar información para lo que gusten.



CURSOS GRATUITOS



Ejercitación

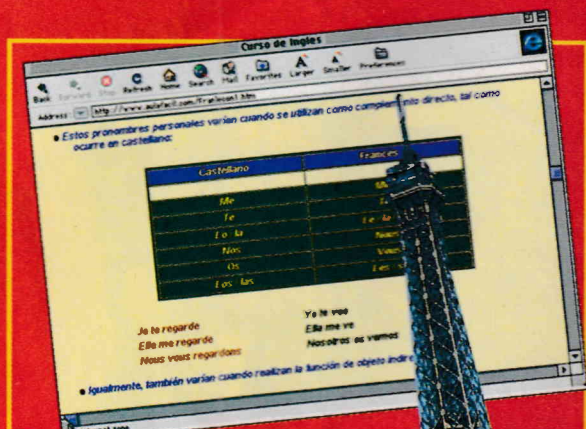
www.contenidos.com/educacio.htm
www.cnba.uba.ar/
www.aulafacil.com
www.ciudad.com.ar/educacion
www.arneteducativa.com.ar
www.yupi.com/categorias/educacion/educaciond

FRANCÉS



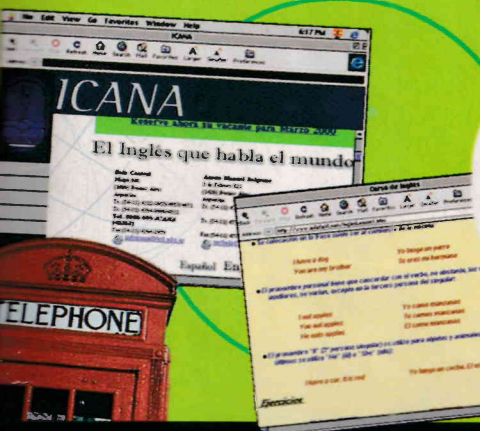
Con el objetivo de desarrollar el conocimiento de la lengua francesa a través de actividades lúdicas, es decir mediante juegos apropiados, la **Allianza Francesa** cuenta con amplios programas de estudio que están presentes en la capital y en el interior de nuestro país. Existen cursos específicos para niños y adolescentes. La sede central está ubicada en la Av. Córdoba 946, Buenos Aires. Consultas: *Service des inscriptions*: Teléfono: 4322-0068

www.afbuenosaires.com/AF/index.htm
www.afbuenosaires.com/cours/cenfants.htm



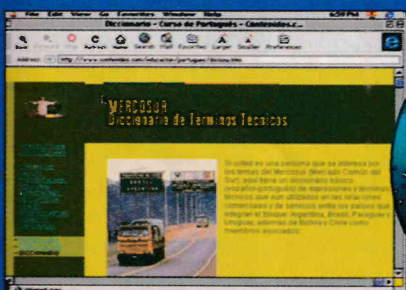
inglés

Todos sabemos que el idioma inglés es una de las herramientas fundamentales para comunicarse en cualquier parte del mundo ¡y también por Internet! Más allá del gran atractivo de la antigua lengua de Shakespeare, siempre es un buen momento para comenzar a estudiarla o practicarla. Para ello, existen numerosas instituciones especializadas y representadas en el ámbito nacional, como la prestigiosa Asociación Argentina de Cultura Inglesa, o la ya tradicional ICANA -donde se imparten cursos de inglés norteamericano- Información por e-mail: infoicana@bcl.edu.ar <http://beta.britcoun.org/argentina/english/contact/index.htm> www.aulafacil.com/inglesintroduccion.htm www.icana.org.ar/



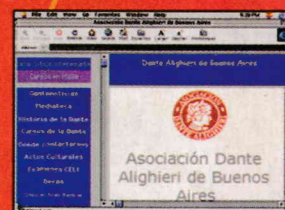
portugués

¡Qué placer que da escuchar una canción de Paralamas y entender lo que dice! ¿no? Es como cuando transmiten un partido de fútbol y se puede comprender lo que está gritando la hinchada brasileña, diría un fanático de la cancha. Bueno, para todo eso y mucho más, la lengua portuguesa -musical y graciosa- es posiblemente para los argentinos, uno de los idiomas más accesibles. Además, dada la cercanía que nos une, casi debería ser una obligación para ambos. El **Centro de Estudios Brasileiros** brinda programas de distinta duración y nivel. También, existen algunas Web donde puede practicarle junto a ejercicios con tutor, como : www.contenidos.com/educacion/portugues/ejercici.htm www.contenidos.com/educacion/portugues/diciona.htm Fundación de Estudios Brasileiros: funceb@mail.pccp.com



italiano

Casi todos tenemos algún antepasado italiano, pero sin embargo pocos hablamos bien esta



bella lengua, una de las más atractivas. Lengua de artistas, escritores, cineastas, filósofos, diseñadores y músicos inigualables. Para aprender todos sus secretos y lograr una buena pronunciación, nada mejor que comenzar a practicar en la **Dante Alighieri**. También hay propuestas tentadoras, como Italia 2000, para realizar cursos breves en la propia Italia.

Benvenuti a tutti!

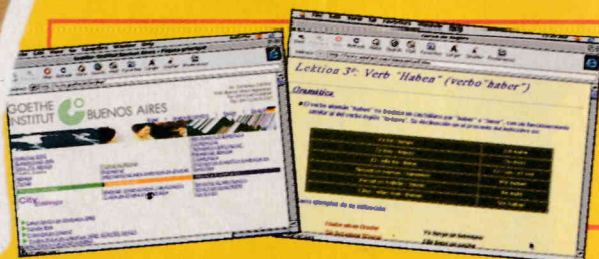
www.dante.edu.ar/dantealighieri/Cursos.htm
www.dante.edu.ar/italia2000.htm



alemán

Parece tan difícil... pero ¡nada es imposible cuando existen ganas de aprender! Desde hace muchos años una de las más tradicionales instituciones dedicadas a esta lengua es el **Goethe Institut**, donde se imparten numerosos cursos para alumnos a partir de los 12 años. (Av. Corrientes 319, Buenos Aires. Tel.: 4311-8964/Fax: 4315-3327)

Por Internet, hay un interesante portal de formación que es **Aula Fácil**, donde sus clases permiten al alumno, con sencillez, avanzar y progresar de manera gradual, facilitándole una perfecta asimilación del temario.



www.goethe.de/hs/bue/
www.aulafacil.com/Alemanintroduccion.htmz

Un superinforme con

Comenzá las clases luciendo tus conocimientos de computación, y demostrará cómo usás tu **procesador de textos** para preparar el material de tus presentaciones. Es muy simple, porque **Word 2000** está lleno de pequeñas herramientas que facilitan la edición de tus trabajos. ¡Seguí estos consejos y preparate para los aplausos!

Buscá el material

Después de que la **seño** distribuya los temas, lo primero es dividir entre los miembros de tu equipo la tarea de **investigar y recolectar datos**. Te conviene armar una **guía con los temas**, y es una buena oportunidad para pedir ayuda en casa y en la biblioteca del barrio. Si formás un equipo de un solo integrante (vos), también te será útil redactar la guía.

Prepará el texto

Llegó la hora de leer y leer. Seleccioná las partes más adecuadas a los temas pedidos y anotá en qué libro está cada tema. En algunos casos, las enciclopedias en CD-ROM permiten una búsqueda muy rápida. Armá un **borrador** de tu texto en un archivo de Word.

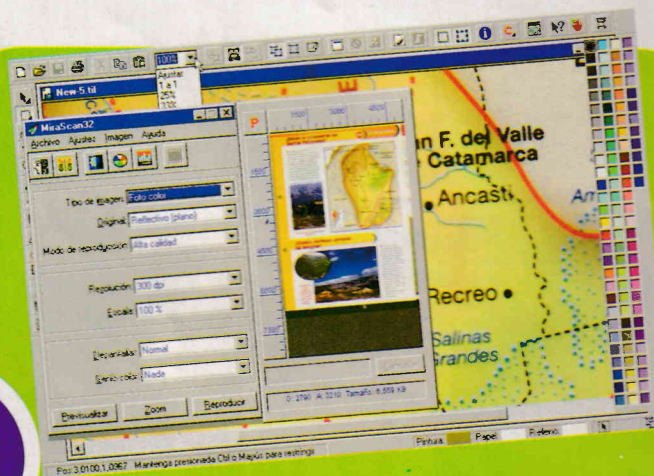
Elegí las ilustraciones

Un buen informe tiene que ser acompañado por **imágenes claras**. Podés escanear fotografías o buscar material en Internet. También pueden ser útiles los discos con imágenes del tipo Clip Art. Aquí terminan los preparativos. ¡Manos a la obra!

Rubén Borlenghi

Foto: Fuerza Aérea Argentina.

Mapa de Enciclopedia Escolar Billiken



Terminada la redacción del texto comienza el trabajo con las imágenes. Al usar un escáner es necesario que recortes la parte de la ilustración que usarás más tarde.



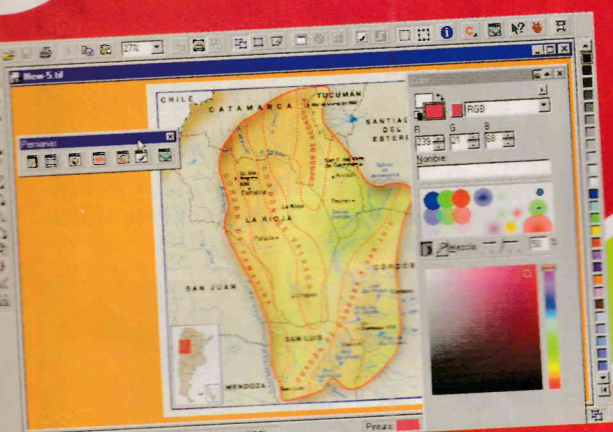
Después de revisar, corregir y dar formato al texto, llegó la hora de insertar las imágenes. Usando las herramientas de formato de imagen, podés ubicar partes del texto rodeando a las ilustraciones.

mapas

PREPARÁ UN TRABAJO ESCRITO CON LAS INVESTIGACIONES DE TU EQUIPO Y SORPRENDE A TODOS

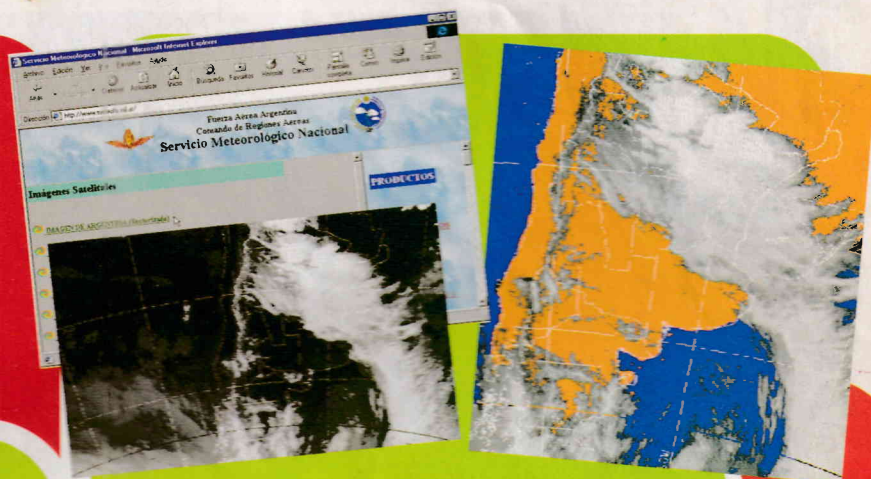
2

Con un programa de retoque fotográfico, como **Corel Photo Paint**, podés modificar algún detalle que no quedó bien al escanear o agregar marcas sobre la imagen.



3

Además de los mapas dibujados, usá **fotografías satelitales**, como las que se encuentran en el sitio Web del **Servicio Meteorológico Nacional**. Capturalas usando la tecla **Print Screen** (Imprimir Pantalla).



Las mismas herramientas sirven para **cambiar el tamaño** de las imágenes, adaptándolas a la disposición de cada página. Revisá el resultado usando la opción **Vista preliminar** del menú **Archivo**.

5



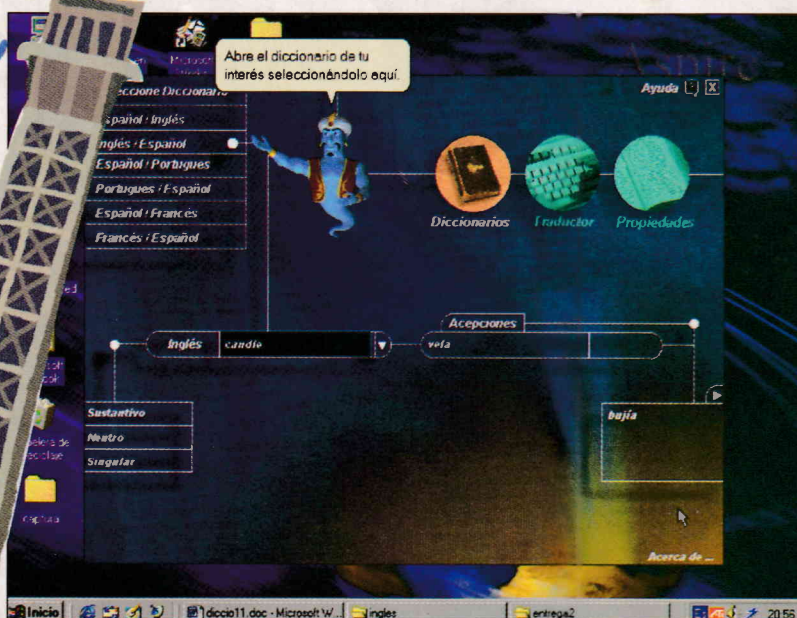
A CADA CUAL LO SUYO

Debajo de tu informe conviene que hagas una lista de la **bibliografía** que utilizaste. Allí podrás anotar los **títulos** de los libros consultados, con sus **autores** y la **identificación** de las **fotos o ilustraciones**. Así podrás demostrar cuánto investigaste y qué serios son los datos que figuran en tu trabajo. Además, es lo que corresponde: **citar siempre a los autores de los textos o ilustraciones que se usan**.

EL CD de regalo de este mes

Un CD-ROM para traducir sin

Diccionario Elemental MultiLenguaje PC3



El mago se desplaza por la pantalla, para guiarte paso a paso. Aquí te señala por dónde comenzar la búsqueda de la equivalencia de una palabra. Elegí qué par de idiomas vas a usar.

El CD de regalo de **Billiken Compu** de marzo, **DICCIONARIO ELEMENTAL MULTILINGÜE PC3**, te ayudará con muchos trabajos del cole. Luego de instalarlo podés buscar la traducción **aproximada** de una palabra castellana en inglés, francés o portugués. Este programa fue preparado por Jorge Lage y Miriam Pascual para **PC3** y contiene, además de las equivalencias de términos, un traductor palabra por palabra y un comentario sobre algunas reglas gramaticales de los tres idiomas.

Cómo instalar el CD

- Iniciá Windows y esperá que termine de cargar.
- Colocá el CD en la lectora. Debe

comenzar automáticamente la instalación luego de unos segundos.

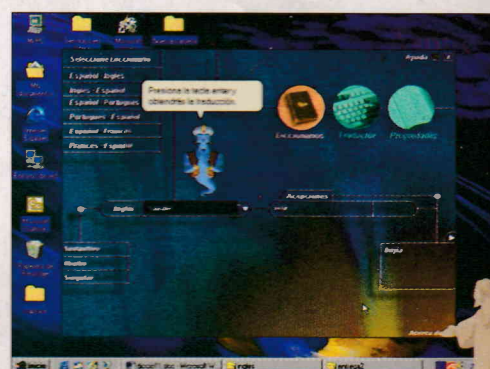
- Seguí las instrucciones que aparecerán en la pantalla.
- Si no se inicia la instalación automática, hacé clic en el botón de **Inicio**.
- Buscá la opción **Ejecutar**, y en la línea que aparece, escribí **D:\SETUP.EXE** y si tu lectora de CD no usa la letra "D", cambiala por la que corresponda.
- Seleccioná **aceptar** y se iniciará la instalación

Requisitos mínimos:

Este programa fue diseñado para funcionar en una PC con procesador 486 o superior, con Windows 95/98, placa de sonido compatible con Sound Blaster y 8 MB de RAM como mínimo.



Seguí las indicaciones del mago y escribí la palabra cuyo equivalente aproximado querés conocer.



Para ver el **resultado** de la búsqueda, apretá **enter**. Si la palabra buscada no está en la lista de equivalentes, aparecerá un mensaje.



problemas



PC3



TE REGALAMOS TRES DICCIONARIOS
EN EL MISMO CD Y UN MAGO QUE TE
AYUDA A BUSCAR PALABRAS

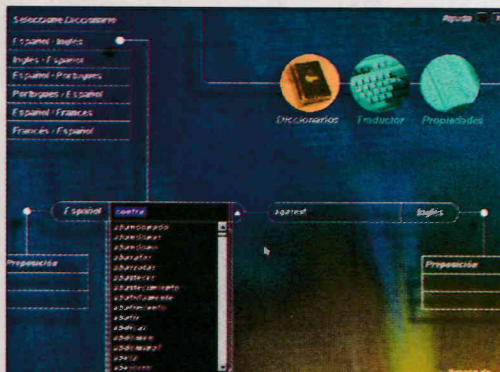
CD-ROM
Completo



Español-Inglés e Inglés-Español
Español-Francés y Francés-Español
Español-Portugués y Portugués-Español



Cuando hayas aprendido a usar este CD las indicaciones del mago informático no serán necesarias. Podés enviarlo a dormir pulsando sobre él con el botón derecho del mouse. Luego hacé clic sobre **ocultar** y listo!



Para ver la lista de cada idioma podés hacer clic sobre el triángulo que aparece a la derecha de la palabra. El listado aparecerá después de varios segundos, porque tiene más de 15.000 palabras en cada idioma.

DATOS DE PC3:

www.pc3.com.ar
soporte@pc3.com.ar
(011) 4375-4437





Una computadora d

Armaron un **mueble de plástico** que se puede **lavar y golpear**, compuesto por piezas de brillantes colores. Abrieron una **ventana** en el mueble y asomaron por el hueco el monitor de una **PC** súper moderna. A la compu le cargaron **programas** muy entretenidos, diseñados para divertir y enseñar, con música y relatos en castellano y en inglés. Para que los chicos no sufrieran accidentes, guardaron la compu en una parte especial del mueble, con llave. ¿Mucho trabajo? Seguro. Fue la empresa IBM la que lo hizo y les quedó muy bien.

De la mano de la comadreja

Ese y otros simpáticos animales son los **animadores** que te llevan de la mano por los distintos programas, donde podés aprender **inglés**, armar en pantalla distintas **máquinas** de acuerdo a unos cómicos diagramas o repasar conocimientos básicos de **matemática**. El mueble fue armado por una empresa norteamericana especializada en decoraciones para chicos, **Little Tikes**, y los programas son de la compañía **Edmark**. La compu es una **IBM PC300 GL** de 300 MHz con un teclado especial lavable.

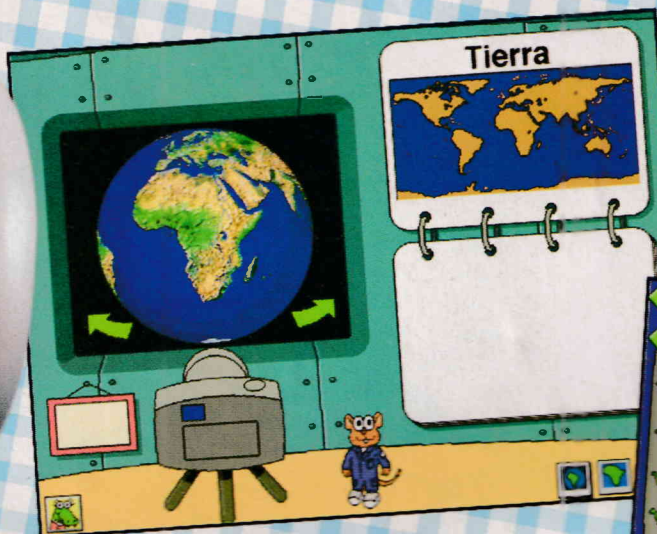


Emilio Rubio



sfraczada

LISTO PARA AGUANTAR EL USO
DE LOS MÁS CHIQUITOS, LLEGÓ
EL JOVEN EXPLORADOR DE IBM



Cada usuario ingresa al programa que prefiera, como éste donde toma postales de lugares interesantes del planeta, a los que se llega contestando algunas preguntas.



Los chicos pueden armar cuentos y agregar relatos con sus propias voces, porque la compu tiene micrófono y un programa que graba y reproduce sonidos. Entre las herramientas hay dibujos de cada personaje con animaciones.



*Las dos máquinas
llegadas al país
fueron donadas
a los hospitales
Garrahan y Eliza-
de de Buenos Aires.*





El sorprendente

EL ESCÁNER ES UNA HERRAMIENTA IDEAL PARA G

Digitalización de imágenes. Suena complicado, ¿verdad? Sin embargo, no es tan difícil. Tratemos de entenderlo usando una comparación. Seguramente alguna vez viste una ventana con alambre mosquitero. Lo que estaba del otro lado de la ventana se veía a través de la malla de alambres, como una imagen separada en miles de cuadraditos. Ahora, la segunda parte de la comparación. Abrí cualquier dibujo en **Paint**, y cuando tengas la imagen en pantalla bus-cá en el menú principal **Ver/ Zoom/ Mostrar cuadrícula**. ¿No parece una imagen vista a través de la malla de alambres? En este caso, lo que estás viendo son pequeños elementos de la imagen, los **pixeles**.

Un tren de colores

Cuando ponés un dibujo en el escáner, la máquina copia una imagen del dibujo y la transmite, por partes, a la compu. Esas partes, pequeños puntos, pasan una tras otra a la memoria de la compu y de allí a la pantalla, para que puedas modificar la imagen como quieras. Para cada pixel, la información que

toma el escáner contiene un código de números que indica especialmente uno entre más de **dieciséis millones** de colores distintos. Casi todos los escáners que se venden en la actualidad pueden diferenciar esa cantidad de colores, y casi todas las PC pueden reproducirlos en sus pantallas. Los datos que lo indican están en las instrucciones del escáner. Si dice algo parecido a "COLOR: 24 BITS" puede trabajar con 16 millones de colores. Para saber cuántos colores puede mostrar tu monitor, hacés un clic con el botón derecho del **mouse** sobre un lugar vacío del escritorio, y cuando aparezca **Propiedades** buscás **Configuración**. Allí podrás leer el dato. Y ahora llegó el momento de investigar qué hay dentro de un escáner. ¿Vamos? 🐰



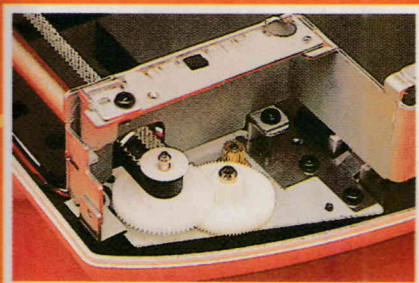
El modelo para uso hogareño más conocido se llama en inglés "flat bed", que equivale a *mesa plana*, porque el material a escanear se apoya sobre una superficie plana.



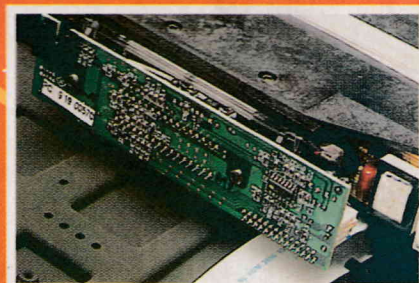
Debajo de la placa de apoyo, que es de vidrio (y que aconsejamos que esté siempre limpia), hay un **cabezal móvil** conteniendo una **lámpara** y los **componentes electrónicos** que toman la imagen.

Ojo de la compu

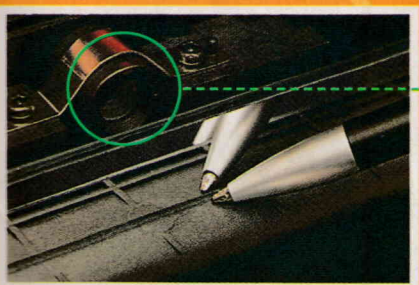
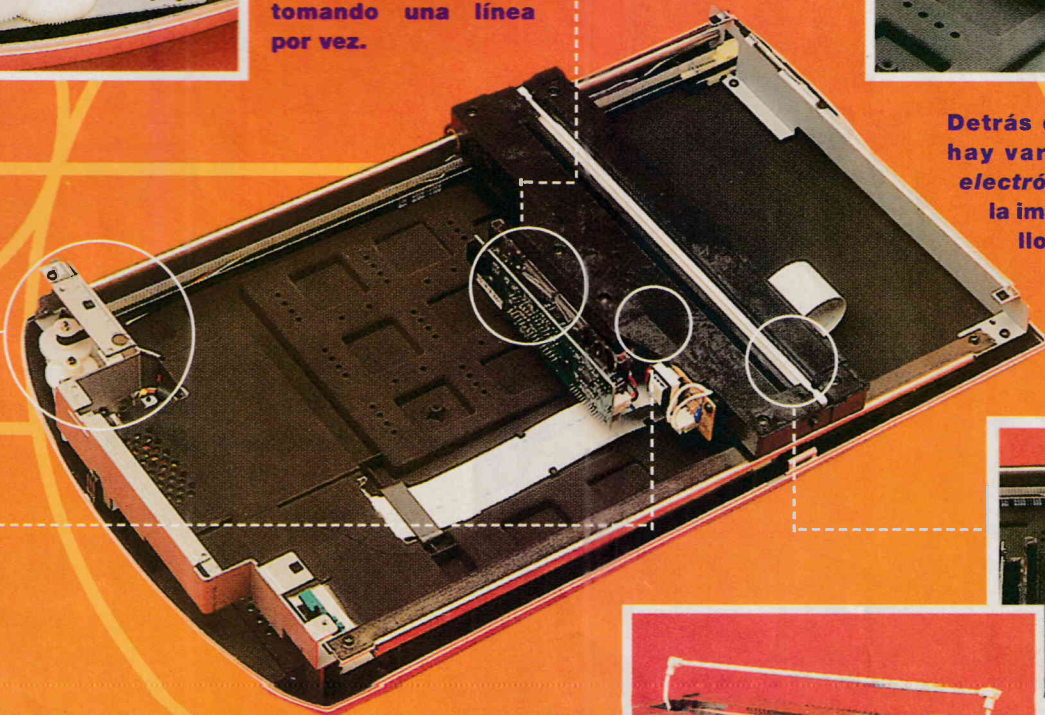
AR IMÁGENES EN LA PC. CONOCÉ SUS SECRETOS...



El cabezal se mueve de una punta a otra del escáner empujado por un pequeño motor eléctrico. De esa manera el sistema óptico "ve" toda la imagen, tomando una línea por vez.



Detrás del sistema óptico hay varios componentes electrónicos que analizan la imagen y miden su brillo. El ajuste es automático para que tu compu reciba una buena copia.



El **detector de imagen** está detrás de la lente. El **espejo** sirve para desviar la imagen del papel que queda encima del detector, que es parecido a una pequeña cámara de TV.



Esta pequeña **lámpara** similar a un tubo fluorescente ilumina desde abajo el papel. La cinta blanca que se ve detrás del cabezal tiene cables por los cuales se transmite la imagen digital.



Agradecemos la colaboración de Hewlett-Packard Argentina

Mandame tus dudas por e-mail: billikencompu@atlantida.com.ar

Morgan y Petruks se disponían a partir con su nave Tatuan II con destino al pequeño planeta Mercurio. Cuando aterrizaron se encontraron con sus amigos Contrax y Locolax.

La tormenta de meteoritos había dejado un aspecto calamitoso en el paisaje. Los edificios de cuarzo azul y adamantium estaban cubiertos de polvillo plateado. La pista de aterrizaje se cerró herméticamente tras la llegada de la nave Tatuan II. Morgan llevó una bomba ultratek que controlaba con su súper computadora de titanio.

De repente, llegaron catorce tropas armadas, visitantes de Zuripleks. Todo Mercurio armó sus tropas con los mejores equipos de combate y empezaron el ataque.

Veintitres naves de Mercurio empezaron a atacar, pero veinte de ellas fueron destruidas mientras que las de Zupireks sólo sufrieron seis bajas.

Las dos máquinas de Mercurio que quedaron intactas eran pilotadas por Morgan y Petruks. La otra de Contrax y Locolax, llevaba una astrobomba. La gran preocupación era que si la gran nave Tatuan II era destruida... ¡volvía el universo!

Y comenzaron a atacar... ¡Bum, bum, bum!, ¡Bam, bam, bam!. ¡Ta, ta, ta, ta! ¡Brrrr...brrrr...brrrr!

La pantalla violeta de la súper computadora informaba a todos que de las naves de Zuripeks quedaban solamente dos en pie, la del capitán Carametálica y la otra del teniente Hainksnam. Tatuan II destruyó la nave de Hainksnam. En cambio, la de Carametálica destruyó la de Tatuan II que cayó en un edificio de adamantium y cuarzo azul. Sólo quedaron una y una.

El inteligente Locolax llamó refuerzos y Contrax en una mininave se fue con la bomba a Mercurio para que no estuviese en peligro.

Después llegaron los refuerzos y secuestraron a Carametálica. Pusieron un campo de fuerza en toda la ciudad y el presidente Cociuin les dio una medalla indestructible de oro grabada, donde figuraba su nombre y así destruyeron finalmente Zuripleks y controlaron la estrategia desde sus mega monitores de amatista líquido.

Morgan y Petruks volvieron a su planeta. Cuando llegaron fueron a sus casas y tomaron un rico café con leche. 

¡Los lectores participan!

Ya está llegando material para las distintas secciones de **Billiken Compu**. Hemos seleccionado este cuento de **Lisandro Serra (14)** para todos ustedes.

Gracias a todos por seguir en contacto permanente con nuestra redacción. ¡Continúen así, chicos...!

Los visitantes de Zuripleks

Por **Lisandro Serra**
Ilustró **Damián Maxwell**

New

Reply

Reply All

Forward

De: BillikenCompu

A: Vos

Asunto: No te pierdas la oportunidad
de escribir en tu revista.

A vos que sos fanático de la compu, que le enseñás a todos en tu casa, que conocés los programas de memoria y que te interesa escribir, te estamos buscando. Queremos que nos mandes notas que puedan ser de interés para nuestros lectores. ¿Los temas? Los que nos copan a todos: computación, tecnología, Internet, juegos, música en la red, etc. Experiencias, anécdotas, historias locas, cosas de las que te enteraste y quieras compartir. Con o sin fotos, no importa. Para vos es una oportunidad única de participar en este nuevo espacio que te ofrece tu revista. Si querés más información ponete hoy mismo en contacto con nosotros.

Escribinos a: billikencompu@atlantida.com.ar

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

suplegames

Billiken
COMPU

Juegos a mil por hora...

Aprende
los mejores
TRUCOS

V-Rally
Evolution
Mario Party 2
Spyro 2: Ripto's Rage
y muchos más
juegos fantásticos...

Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

Locura pc

Tonic Trouble

UNA AVENTURA INSÓLITA PARA DISFRUTAR EN TU PC
Y COMPARTIR CON TUS AMIGOS



Ed tiene que poner orden en la Tierra

Ranking

ARGUMENTO 8

GRÁFICA 8

SONIDO 7

DIVERSIÓN 7

PROMEDIO 7,5

A

l igual que otro personaje creado por el mismo equipo (Rayman), **Ed**, el protagonista de **Tonic Trouble** no tiene piernas ni brazos, pero sí pies y manos. **Ed** es un pobre portero espacial que en un descuido, hace caer a la Tierra un **poderoso tónico** que altera nuestro planeta, convirtiéndolo en un mundo extraño donde todo cobra vida, poblado por tomates furiosos, tostadoras combativas y mil extrañas criaturas.

A partir de este desastre, muy bien contado en el video introductorio, Ed tendrá que volver a poner todo en orden, recuperando el tónico de manos del malvado vikingo **Groggh**. Para eso, nuestro simpático y **expresivo** héroe cuenta con las habilidades habituales: salta, corre, nada, trepa, usa objetos, está armado con una cerbatana y se transforma en **Super Ed** cuando come pochoclo. Estructurado en grandes y complejos niveles, Tonic Trouble está lleno de **minijuegos** y detalles que dan muchas horas de diversión y lo hacen muy entretenido.



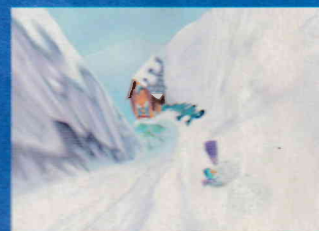
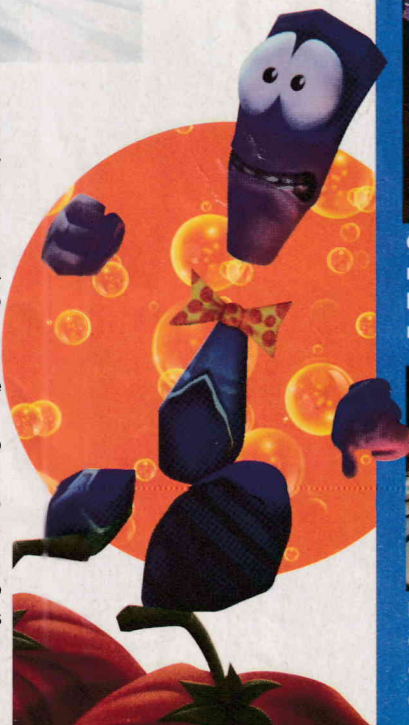
Ed se las arregla para ser simpático a pesar de todo. ¡Incluso cuando se electrocuta!

Imágenes y sonidos

La gráfica tiene altos y bajos. El diseño de los personajes y los escenarios es muy bueno, aunque los **colores** son tan intensos y brillantes que a veces pueden saturar un poco. La cámara trae algunos problemas. Es algo "terca" y difícil de controlar. Además, en algunos lugares, el juego no permite rotarla, lo que complica controlar a Ed.

El **sonido** es bueno, pero no tiene demasiadas variaciones. Ed hace siempre el mismo ruido cuando festeja y los **efectos** son buenos, pero pocos. Por otra parte, el doblaje, hecho en España, es correcto y las voces son claras.

Diego Sasurain



El juego comienza con una rapidísima carrera en la nieve y hay que esquivar muchos obstáculos.



Convertido en Súper Ed, nuestro héroe puede doblar los barrotes que cierran algunas puertas.



El mundo está muy raro desde que cayó el tónico... ¡Estas trampas para osos cobraron vida!

ficha

Nombre: Tonic Trouble - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Ubi Soft - **Compañía:** Ubi Soft - **Dificultad:** media/baja - **Jugadores:** 1 - **Requerimientos mínimos:** Pentium 166 MMX, 32 MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D compatible con Direct X, CD 4X, 250 MB en disco y Windows 95/98.

para los más chicos

Ranking

ARGUMENTO 7

GRÁFICA 7

SONIDO 6

DIVERSIÓN 8

PROMEDIO 7

Félix entretiene con ingenio

JUEGOS DE INGENIO CON EL GATO MÁS FAMOSO



Jugando con **Félix el gato** y **Baby Félix** es un paquete de juegos de ingenio desarrollado alrededor de los famosos cortos de este universalmente conocido personaje. Hay **veintisiete** cortos de distintas épocas, desde los primeros en blanco y negro, hasta otros mucho más nuevos y en color, y cada entretenimiento se puede jugar con cualquiera de ellos. Esto hace que el juego tenga mucha más **variedad** de lo que

parece en un principio.

La única crítica es que por la baja calidad de imagen de algunos videos (por ser tan antiguos) los cuadritos del rompecabezas y el **memotest** a veces se vuelven confusos y cuesta distinguir las diferentes imágenes.

De todos modos, este juego es un **excelente** entretenimiento para los más chicos (y los no tan chicos).



Analia Firpo



La interfase del juego es clara y sencilla, de manera que hasta los más chicos pueden jugarlo.



En el rompecabezas la imagen se puede partir entre nueve y treinta y seis cuadrados.



El memo test tiene dos niveles. El **fácil** es súper sencillo, y para el **difícil**... ¡preparate!



En **Ordenando** hay que organizar las distintas imágenes de uno de los cortos.



La tabla de jugadores sirve para guardar los récords y ver quién hizo más puntos.

ficha

Nombre: Jugando con Félix el gato y Baby Felix - **Distribuidor:** PC3 - **Editor:** PC3 - **Compañía:** PC3 - **Jugadores:** 1 -

Requerimientos: PC Pentium, 16 MB de RAM, lectora de CD, tarjeta de sonido, Windows 95/98.

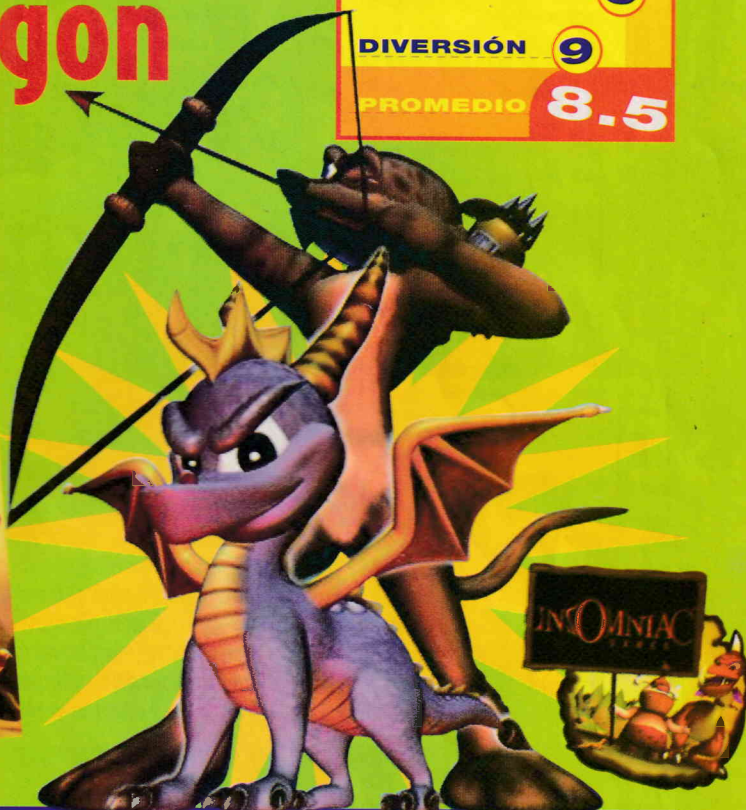
Lo Nuevo de



¡Atención! El dragón está de vuelta

CON USTEDES, EL REGRESO DE SPYRO

Ranking	
ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
SONIDO	9
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	8.5



La secuela de la versión original de Spyro 1998 no podía ser mejor. Se nota que en **Insomniac Studios** se esforzaron al máximo para que esta segunda aparición de **Spyro** supere a la original. Y lo consiguieron, ya que **Spyro 2: Ripto's Rage** lo logra en todos los aspectos.

Esta mejoría sobresale en dos áreas, que son el movimiento de cámara y la estructura de los niveles. La cámara ahora es más precisa y se sitúa en los ángulos más cómodos. A los niveles se han agregado muchísimos elementos que le dan riqueza y variedad al juego. Ahora, para terminarlos hay que recolectar todas las gemas y los otros ítems dan acce-

so a áreas secretas, así que lo mejor es recogerlos absolutamente a todos. La historia es sencilla. Spyro es teletransportado por los pobladores de Avalar, quienes lo necesitan para que los libere de Ripto. El modo de salir de allí, luego de derrotar a Ripto, corre por nuestra cuenta.

En cuanto a los gráficos, mantienen la calidad del anterior, los escenarios son grandiosos y los personajes están muy bien realizados.

La música merece un comentario aparte -fue desarrollada por Stewart Copeland- y es espectacular. Spyro es un excelente **platformer** para PlayStation.

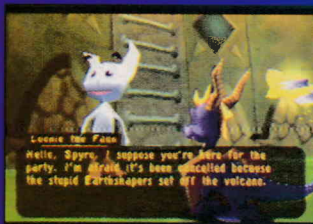
Anaía Firpo



En el camino para derrotar a Ripto a lo largo juego hay que eliminar a muchos jefes muy duros.



Spyro puede planear durante trechos cortos y volar durante un ratito con ayuda de un power-up.



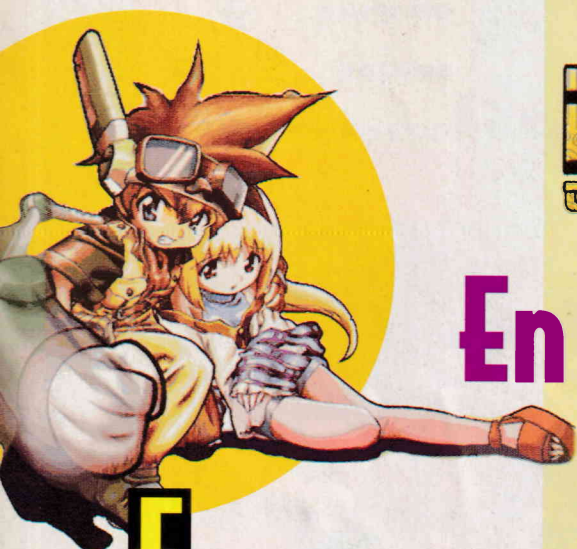
El diseño de los personajes secundarios del juego está inspirado en los dibujos animados.



En Spyro 2 las gemas son fundamentales para avanzar en el juego y desbloquear nuevas zonas.

ficha

Nombre: Spyro 2: Ripto's Rage - Editor: Sony - Compañía: Insomniac Games - Jugadores: 1 - Periféricos: Dual Shock.



Ranking

ARGUMENTO	6
GRÁFICA	9
SONIDO	8
DIVERSIÓN	7
PROMEDIO	7,5

En búsqueda del Evolutia

UN NOVEDOSO JUEGO DE ROL PARA DREAMCAST

Evolution es el primer juego de rol producido originalmente para Dreamcast. Lo primero que llama la atención de este juego es el diseño de los personajes, que es de lo más original, y está apoyado por una calidad de gráficos impresionante. La historia

es sencilla y no muy especial, pero está bien para poner en marcha la acción. **Mag** debe encontrar el Evolutia, un misterioso aparato que su familia ha estado buscando por generaciones. Esta investigación los llevará por enormes escenarios de pasadizos y túneles en los que tendrán

que enfrentar a los soldados de la **VII Armada Imperial**.

Lo más logrado del juego son los combates, que están estructurados por turnos y en tiempo real, una muy buena combinación. Durante estas batallas, los detalles gráficos son excelentes.

Así como las batallas son de variadas y apasionantes, son de aburridos los laberintos. Esta estructura de mucha búsqueda/poco combate es lo que le quita atractivo al juego y puede hacerlo monótono. Por eso, no esperen la complejidad ni la riqueza de, por ejemplo, Final Fantasy. Veremos cómo continúa en la segunda parte, que ya está en desarrollo. **Evolution**, sin embargo, es un muy buen comienzo.

Diego Sasturain

Fíjense en las caras de Mag y Linear en este primer plano. Esto les puede dar una idea del diseño y la calidad de los gráficos.



La rubia y silenciosa Linear Cannon es la compañera de Mag. Tiene extraños poderes y grandes ojos color rosa.

Mag Launcher es el protagonista y lleva en la espalda el cyframe, un dispositivo equipado con una mano mecánica.



Los interiores están exquisitamente detallados y los personajes pueden interactuar con los objetos.



Los tres personajes del grupo pueden cooperar en los combates combinando sus fuerzas.



En los combates, Mag puede utilizar el puño del cyframe para dar poderosos golpes a sus enemigos.

ficha

Nombre: Evolution - **Editor:** Ubi Soft - **Compañía:** Sting - **Género:** juego de rol/aventura - **Jugadores:** 1 - **Dificultad:** media/alta - **Periféricos:** Memory Pack



Como tercer personaje del grupo se puede elegir a Chain Gun, un chico extraño y peligroso.



Más fiesta para Mario y sus amigos

NUEVA VERSIÓN DE UN CLÁSICO

El **Mario Party** original fue un intento exitoso de reproducir en formato de videojuego la mecánica de los juegos de mesa de carreras con dados. Esta nueva versión mantiene la estructura del original agregando más y mejores **mini-games** y algunas mejoras gráficas. Como en el anterior, lo interesante del juego está en jugarlo con amigos en modo *multi-player*. Esta nueva versión, además, incorpora duelos entre los personajes que com-

parten un casillero. **Mario Party 2** está estructurado en cuatro mundos: *Space Land*, *Western Land*, *Horror Land* y *Mystery Land*, y se puede elegir jugar como **Mario**, **Luigi**, **Wario**, **Yoshi**, **DK** y **Peach**. Los *mini-games* son ahora 64 en lugar de 56.

Muchos de ellos ya estaban en el original y se incorporaron otros muy buenos, incluso algunos temáticos relacionados con los mundos. En cuanto a la parte gráfica, el diseño está un poco más pulido y la imagen es mejor. Además, los personajes tienen nuevos trajes y hay nuevos ítems para recoger. En suma, **Mario Party 2** es un **Mario Party** mejorado y más divertido.

Analía Firpo

Ranking	
ARGUMENTO	7
GRÁFICA	8
SONIDO	6
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	7,5



Mario Party 2 tiene los mismos escenarios delirantes que la versión anterior.



Uno de los detalles divertidos del juego es que podés elegir el personaje que más te guste.



En algunos escenarios los personajes compiten por turnos, buscando sumar estrellas.



La información en pantalla es muy completa y fácil de entender en un juego con muchas vueltas.



Hay minigames en los que los personajes tienen que colaborar entre ellos y competir dos contra dos.



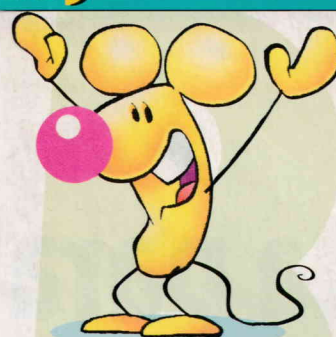
Un buen detalle es que los minigames ofrecen una sesión de práctica antes de competir en serio.

ficha

Nombre: Mario Party 2 - Editor: Nintendo - Compañía: Hudson Soft - Género: Puzzle - Jugadores: 1-4 - Periféricos: Rumble Pak

para los más niñitos

Jugando con las palabras



UN JUEGO PARA APRENDER A LEER

Ranking	
ARGUMENTO	7
GRÁFICA	5
SONIDO	5
DIVERSIÓN	6
PROMEDIO	5,7

BYTE & BROTHERS



Ortografiando II no es exactamente un juego, sino un programa pensado para aprender ortografía de manera entretenida y jugando. El objetivo del juego es juntar puntos que se cambian por municiones para enfrentar al malvado **Volgar** en una batalla espacial. Esos puntos se obtienen progresando en los distintos juegos con palabras, como las palabras cruzadas, sopa de letras, el ahorcado, un ejercicio de digitación para escribir en la compu y otros.

Estos juegos en sí son mucho más divertidos que la batalla espacial (una especie de **Space Invaders** muy pobremente realizado). Los entretenimientos con palabras son bastante divertidos y tienen algunas buenas ideas. Además, como hay varios diferentes, el juego ofrece suficiente material para entretenerse.

Sin embargo, en la parte de contenidos hay algunos problemas. Principalmente, porque el juego parece ser una versión castellana de un original en portugués, por lo que se filtran algunas palabras que no pertenecen a nuestra lengua. Lo mismo sucede con la agenda, que contiene principalmente datos de historia brasileña. Sin embargo, a pesar de estos problemas, el juego sigue siendo una herramienta entretenida para que los más chicos se familiaricen con la lectura.

Diego Sasturain



Ambientados en un futuro espacial, los juegos de palabras son divertidos y accesibles para chicos de entre seis y diez años.



En el juego **adivinanza**, hay que descubrir lo que dice el alienígena ordenando las letras.



La **batalla espacial** es muy pobre. Tendría que ser lo más entretenido del juego, pero no lo es.



La **sopa de letras** es divertida. Eso sí: se les colaron algunas palabras en portugués.

ficha

Nombre: Ortografiando II - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Byte & Brothers - **Compañía:** Byte & Brothers - **Género:** Educativo - **Requerimientos mínimos:** PC 486 o superior, video de 256 colores, 8 MB de RAM, 3 MB de espacio en disco, CD 2X, Windows 3.11 o superior.

Diversión asegurada

LLEGADO DESDE LA PLAYSTATION, V-RALLY TRAE ACCIÓN A TU COMPU

V-Rally no es un juego nuevo. La versión original para PlayStation vio la luz en 1998. Ahora, Infogrames y Edusoft editaron una versión para PC, que es despareja. En primer lugar, debemos destacar la diversión instantánea que ofrece el juego en modo arcade, una característica de los títulos de carreras para consola que a veces falta en los juegos originales de PC. En modo **championship** las cosas se ponen más reales y complicadas, pero ofrece un nivel de realismo muy razonable y bien resuelto. Los gráficos, sin ser de lo mejor, son buenos y los autos se comportan muy bien siem-

pre que usemos algún dispositivo analógico, porque el teclado es un poco brusco. Las pistas están bien diseñadas y son divertidas.

Entre los puntos flojos, este juego tiene los mismos problemas que muchos otros juegos migrados de consola a PC. Preparados para correr en las Play, que son todas iguales, carece de menús de configuración de video y audio adecuados a las PC. No hay manera de configurar el video para que tenga menos detalles y eso hace que, si no disponemos de una placa de video aceleradora 3D de buena calidad, el juego se vuelva inestable y difícil de jugar. 

Andrés Rotania

RANKING

ARGUMENTO	6
GRÁFICA	7
SONIDO	7
DIVERSIÓN	6
PROMEDIO	6,5



Los gráficos de este juego son muy buenos, aunque exigentes. Si bien hay pocos modelos, los autos están muy bien reproducidos y se comportan cada uno a su manera.



En las largadas es importante acelerar a tiempo para no perder terreno en la carrera.



Cada coche tiene sus propias características. Los de doble tracción tienen una clara ventaja.



Los circuitos nocturnos son excelentes, porque las luces del auto permiten ver sólo unos metros.



Las vistas en carrera son útiles y cómodas. La mejor es desde la trompa del auto.

ficha

Nombre: V-Rally - **Editor:** Infogrames - **Compañía:** Infogrames - **Distribuidor:** Edusoft - **Género:** Carreras - **Jugadores:** 1-2 más por red.

Requerimientos mínimos: Pentium 166 MMX o superior, 16 MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D compatible con Direct X, Windows 95/98, Direct X 6.

La cueva del truco

TRUCOS PARA
TODOS LOS JUEGOS
(Y LOS GUSTOS)

PC

NBA Live 2000

Súper volcadas

En la pantalla principal, tipeen REDROVER, y si lo hicieron correctamente oirán un ruido.

Canchas de práctica

Tipeen "playground" en cualquier pantalla antes de comenzar el juego.

Tonic Trouble

Ingresen los siguientes códigos durante el juego:

Supered: Ed se convierte en Super Ed

Modelfly: Ed puede volar

Fulllife: Restaura la vida al máximo.

Sim City 3000

Todos los edificios

Abran y cierren el menú "Power Plants"

Abran y cierren el menú "Reward & Opportunities"

Abran y cierren el menú "Garbage Disposal"

Abran "Landmarks" y encontrarán que todos los edificios de Sim City 3000 están disponibles.

Con la ventana de consola

Durante el juego, presionen Ctrl + Shift + Alt + C y luego ingresen los siguientes códigos en la ventana de consola (Console Window).

"garbage in, garbage out":

Todos los edificios de basura disponibles.

"power to the masses":

Todas las plantas de energía disponibles.

"water in the desert":

Todas las construcciones de agua disponibles.

"the birds":

Aparecerán pájaros volando alrededor de la ciudad.

"salt on":

El agua dulce se convierte en salada.

"salt off":

A la inversa que el anterior.

"pay tribute to your king":

Conseguirás todas las recompensas (rewards) y oportunidades.

"terrain one down":

Baja un nivel el terreno de la ciudad.

"terrain one up":

Sube el terreno un nivel.

"terrain ten down":

Baja el terreno diez niveles.

"terrain ten up":

Sube el terreno diez niveles.

NINTENDO 64

Harvest Moon 64

Para conseguir medallas fácilmente en las carreras de caballos, salven el juego en el día anterior y apuesten todo el dinero a un caballo. Luego, vean cuál es el ganador y reinicien el juego. Vuelvan a apostar todo el dinero al ganador.

Llegar a Moon Mountain sin un puente

Vayan al árbol que está detrás de la casa del carpintero y presionen A para treparlo. Cuando lleguen arriba, automáticamente subirán a la montaña. Para bajar, simplemente presionen A en el lugar donde bajaron del árbol.

Cumpleaños de las chicas

Ann: 14 de verano (summer)

Popuri: 15 de primavera (spring)

PLAYSTATION

Spyro 2: Ripto's Rage

Bolas de fuego todo el tiempo

Si llegan a un portal que hay en **dragon shores** con 64 orbs y 10.000 de tesoro, conseguirán bolas de fuego todo el tiempo.

Esfera en el saliente de Summer Forest

Para obtener la esfera que está en la cornisa de la última columna de **Hunter**, tienen que volver al portal que lleva a **Glimmer** y bucear en el estanque. Siguen el sendero mientras recolectan el tesoro, suban los escalones y llegarán a la esfera.

Carretera en Winter Tundra

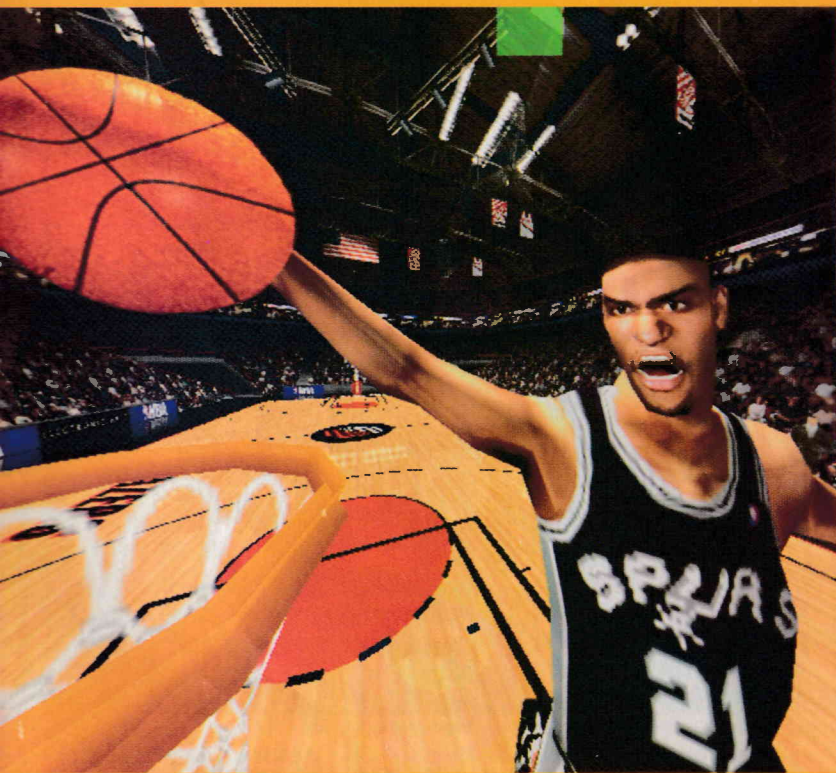
Tan pronto como atraviesen el angosto corredor justo después de los portales que conducen a **Summer Forest** y **Autumn Plains** giren a su izquierda. Salten en el remolino y vuelen hasta la torre. Dentro encontrarán dos portales a otros reinos. Giren de manera que puedan ver el remolino, salten encima de él y vuelen por arriba de las paredes laterales. Salten de manera de quedar parados sobre ellas y busquen una cascada. Tirensse dentro y déjense llevar por la corriente dentro de una cueva en la que hay gemas y esferas. Siguen la corriente y llegarán a la carretera.

DREAMCAST

Evolution: The world of the sacred device

300.000 de dinero

Si completan el juego una vez y lo salvan en su VMU, la próxima vez que carguen ese juego salvado tendrán 300.000 de crédito.



Vos los enviaste

Estos son algunos de los trucos que nos enviaron ustedes, nuestros gamefanáticos lectores. Gracias por compartirlos.

Episode 1 Racer (PC)

Joaquín Sánchez, de Funes, provincia de Buenos Aires, nos envió sus trucos para el Racer.

SW_IWANNABEAJEDIKNIGHT:
Modo **dios** activado/desactivado.

SW_PRINCESSLEIAISAHYOYCOOKIE:
Todas las armas.

SW_YODAWANNABEAREALBOY:
Generar todas las carreras **chiquititos y verdes**.

SW_EWOKSTURNMEON:
Acceso a todos los niveles.



SW_THEFORCESUCKS_TRYSCIENTOLOGY:
Muerte instantánea.

SW_DONTSEEAUSTINPOWERS:
Ganas el nivel.

SW_ICANTBELIEVEIACTUALLYFELLFORTHISCRAP:
Mostrar el tonot de abril en la pantalla."

Test Drive 4 x 4 (PC)

Estos trucos fueron enviados por **Mauro Franco**, uno de nuestros ganadores. En sus propias palabras: "Para introducir los trucos tenés que hacer una buena puntuación y cuando te pide el nombre en la tabla de récords tecleá:

Cheat1: Cuatro coches secretos.
Cheat2: Seis circuitos más.

Cheat3: Animaciones extras.

Cheat4: Elimina el modo CLIPPING.

Ciggies: Da todos los circuitos, coches y la habilidad de atravesar los objetos"
¡Gracias Mauro!



Mejora de ataque de +72

Si le pagan la deuda a Nina, ella les dará una mejora de ataque de nada menos que +72.

Mejora de ataque de +96

Después de derrotar a Eugene, pueden volver a las ruinas cuando quieran. Vayan a las Blind Ruins y exploren cada piso completamente hasta encontrarlo.

Trajes alternativos

Presionen X en la pantalla para seleccionar personajes y éstos tendrán ropa diferente.

Ataques combinados

Si atacan a un monstruo desde atrás tendrán dos ataques seguidos.

Cómo reclutar a Chain

Al comienzo del juego y cuando están camino a la Sociedad (society), paren el ómnibus y suban. Chain vendrá y hablará con ustedes y después se irá hacia atrás. Sígalo y presionen A. Él preguntará si se puede unir al grupo.

Vos lo pediste

A pedido de **Nicolás Aguilera** y **Agustín Pietro** y respectivamente, aquí van trucos para **Toy Story 2** y **Trickstyle**, los dos en sus versiones para PC.

Toy Story 2

Invisibilidad

En la primera pantalla que diga "press jump" o "apriete salto" rápidamente tipeen **ALAKAZAM**.

Jugar en cámara lenta

Presionen F2 para pausar el juego (fíjense que "CONTINUE" permanezca destacado). Mantengan apretado ENTER. Cada vez que ustedes suelten la tecla y la vuelva a presionar el juego avanzará un cuadro. De esta manera, podrán jugar en cámara lenta y controlar a Buzz normalmente con los cursores.

Trickstyle

Movidas Powerups

Para habilitar las "power moves" y usarlas en cualquier momento del

juego, tipeen **TRAVOLTA** en la pantalla de cheats (cheat screen)

Tiempo ilimitado

Para disponer de todo el tiempo del mundo en carreras y desafíos (challenges) tipeen **IWISH** en la pantalla de cheats (cheat screen).

Diego Sasturain

gamefanáticos veloces

Este mes, se llevan un juego de regalo **Jonathan G. Yancleu**, de Hurlingham Pcia. de Buenos Aires, **Mariana Laura Silva Abro**, de Capital, **Marcelo Gorsky**, de Laferrere, Pcia. de Buenos Aires, **Joaquín Sánchez**, de Funes, Pcia. de Buenos Aires y **Mauro Franco**.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco gamefanáticos más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A. de regalo.

¡Atención! Por favor, completen con nombre, apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!

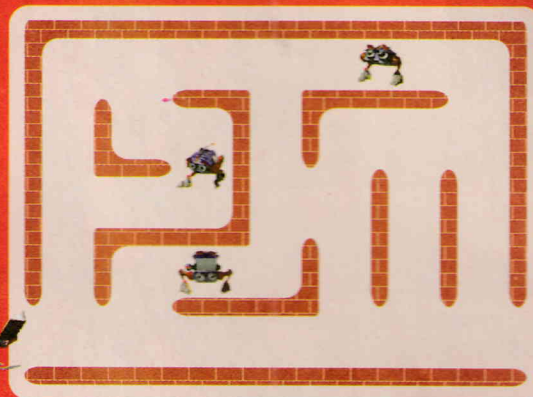


¡Usá tu ingenio!

RESPUESTA VELOZ

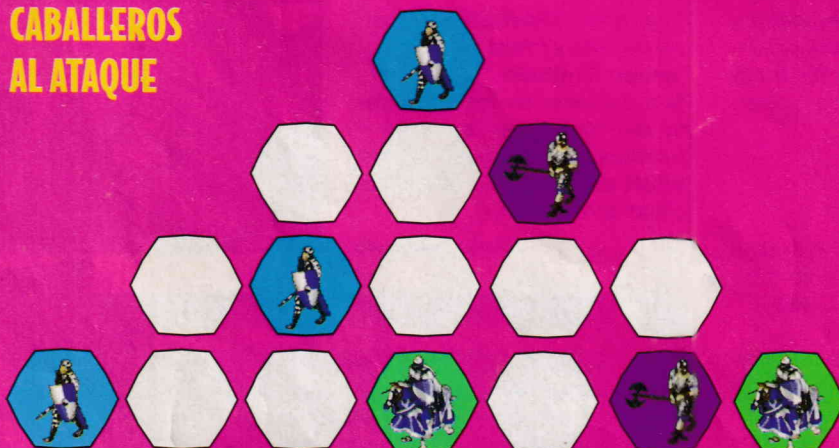
Estás en un momento decisivo de tu juego. En menos de cinco segundos contestá esta pregunta: ¿Qué es mejor? ¿Casi ganar o casi no ganar?

PERDIDOS EN EL LABORATORIO



¿Podés indicarle al científico qué camino seguir para recoger los tres robots de su laberíntico laboratorio y llegar a la salida, sin pasar dos veces por el mismo lugar?

CABALLEROS AL ATAQUE



Este escuadrón de ataque debe quedar formado de manera tal que en ningún lugar queden en contacto dos caballeros iguales. ¿Ponés en cada círculo vacío las letras para cumplir ese objetivo?



A

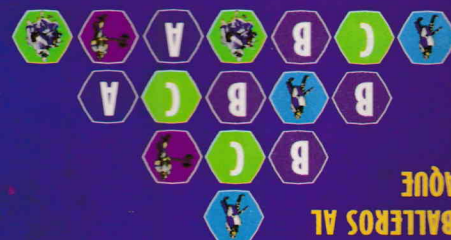


B

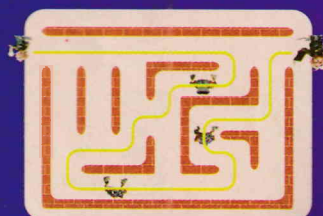


C

Soluciones:



CABALLEROS AL ATAQUE



PERDIDOS EN EL LABORATORIO

RESPUESTA VELOZ
Es mejor casi no ganar. Es decir: ganar con lo justo

Conectate con la música que más te gusta...



ranking2000@fmhit.com.ar



los40@fmhit.com.ar



rankinglatino@fmhit.com.ar



tuselegidos@fmhit.com.ar



hitparade@fmhit.com.ar



haciendogancho@fmhit.com.ar

<http://www.fmhit.com.ar>





My Mac is very well!

PARA JUGAR, PORQUE ES DIVERTIDO O PARA HACERLO MEJOR QUE EN EL COLE, **GET READY** ES UN PROGRAMA QUE TE PERMITE APRENDER INGLÉS EN TU MAC. EMPEZAMOS... OK?



V

iajar, lucirte con tus amigos, jugar o simplemente aprender de manera más divertida un idioma pueden ser algunos de los motivos que te lleven a buscar un producto como **Get Ready**. La empresa EF Internacional, especializada en educación, preparó un software más que **divertido** para que manejes todo lo **elemental** como para comunicarte en **inglés** y, de paso, lo podrás poner en práctica para **chatear** en Internet con chicos de otros **países**.

El producto está compuesto por **dos CD**. En total, cuenta con **doce unidades** temáticas diferentes acompañadas por pruebas, actividades interactivas y tests para que vayas evaluando cuánto aprendés. Las

lecciones apuntan a resolver **diálogos** cotidianos en torno a los saludos, comidas, transporte, **deportes**, clima, y las especificaciones para preguntar la hora, hablar por **teléfono** y realizar **compras**.

Al finalizar las doce unidades, hay que completar un examen final, en el que se deben utilizar frases de cualquiera de los temas aprendidos. Si sos un "sabelotodo", en cualquier momento podés usar la parte más exigente del programa.

Un **secreto** más: antes de comprarlo podés usarlo *on-line* pasando por <http://www.ef.com/getready>.

Get Ready permite aprender inglés de una forma ágil, con un método práctico que podrás compartir con tus hermanos y amigos. **Are you ready?** 

Flavia Tomacello

¿CÓMO ENCONTRARLO?

Nombre: Get Ready.
Productor: EF Education.
Precio: 55 pesos (incluye el envío).
Por Internet: www.ef.com/getready





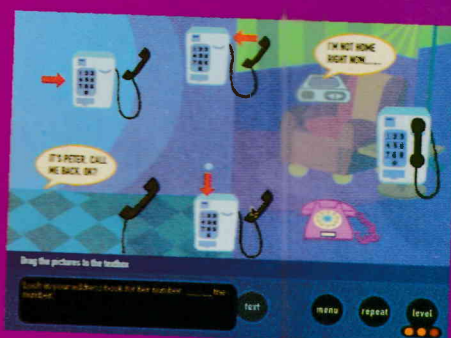
Get Ready te ofrece tomar una lección, hacer ejercicios o presentarte a un examen. Podés volver a esta página en cualquier momento.



A las chicas les encanta el shopping, por eso hay que saber cómo pedir esa hebilla que tanto te gustó.



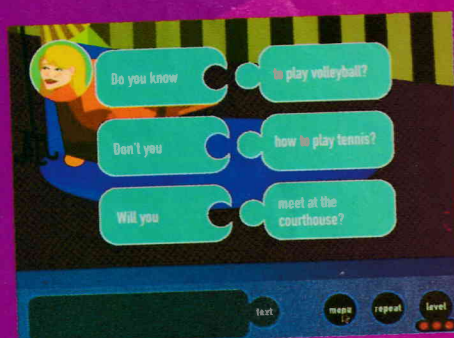
Aquí te muestran mapas, calles y te enseñan cómo viajar en una ciudad. También podrás aprender a tomar medios de transporte y a conocer cada rincón.



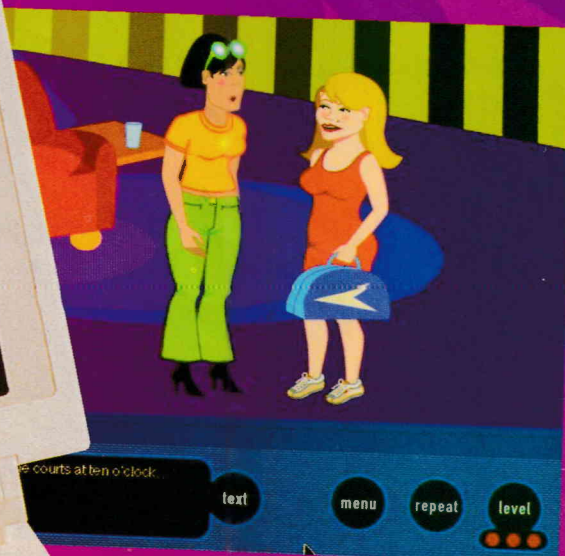
El ejercicio te propone que armes el proceso de hacer un llamado desde un teléfono público con dibujos.



Después de un diálogo entre los personajes, viene un ejercicio. Acá tenés que llevar el dibujo correcto al espacio en blanco.



Con lo que escuchaste tenés que ir armando nuevas frases a partir de los globitos de historieta que te propone el programa.



Cuando terminás ese ejercicio pasás a otro un poco más difícil, donde tenés que estar atento a los diálogos.



Trash

Avanza la dim



Una nueva dimensión
para el placer de leer

Biblioteca Familiar Interactiva 3D

¡El libro N°2: VIAJE AL COSMOS!

Una excepcional colección de libros con tapas duras y máxima calidad de encuadernación, que abarcan todas las áreas del conocimiento: La Naturaleza, Nuestra Historia, La Evolución del Hombre, Los Grandes, La Argentina, Misterios, El Universo, Ciencia y Tecnología.

¡Máximo realismo! Un gran desplegable y fotos en 3D.

¡Jugá y Descubrí! Un desafío que solo podrás resolver con datos que están en cada libro.

¡Internet! Información sobre los sitios que amplían cada tema.

Una colección fundamental para la investigación escolar y la consulta de toda la familia.

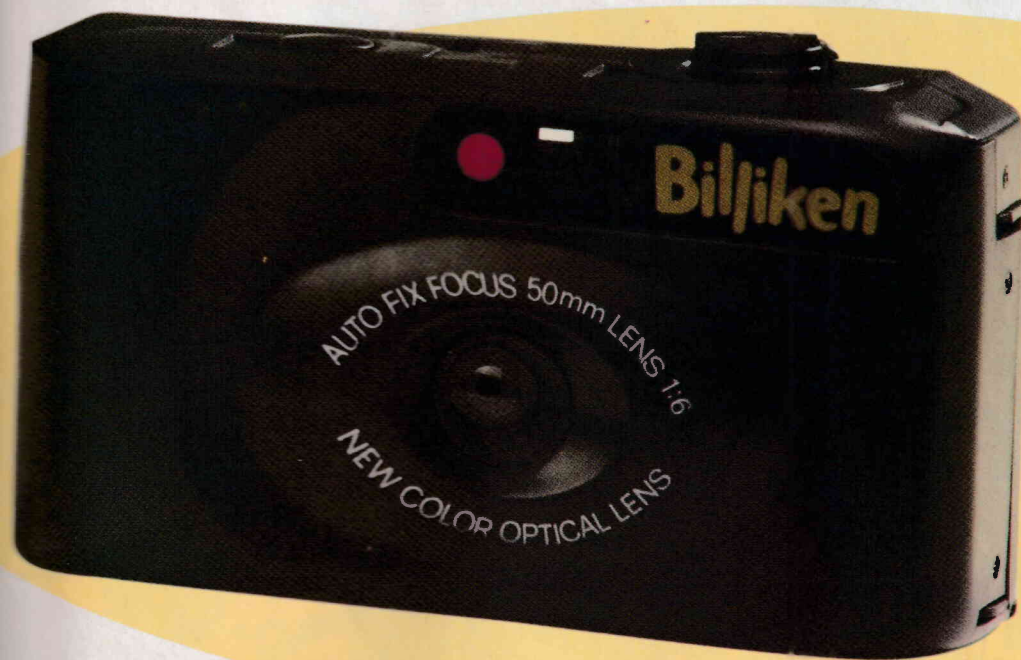
¡Gratis cada semana!

Un libro de nuevo tamaño ¡Ahora más grande!

Para el cole

Biljiken

ensiión Billiken



¡Regalo!

La Cámara Fotográfica Billiken

Y un álbum de fotos.

Comienza el **Gran Concurso**
"Este es mi Mundo"

Participá y ganá **fabulosos premios.**

Una dimensión
adelante
en ayuda escolar

La Aventura del Conocimiento en Fichas ¡8 nuevas fichas!

Una extraordinaria Enciclopedia para ayudarte día a día en tus tareas del cole.

Tiene todos los temas que necesitás: Los Seres Vivos, El Mundo de la Ciencia, Historia, Geografía, Lengua, La Tierra y el Universo, Convivencia / Educación Artística.

Viene con un fichero contenedor para ordenar y coleccionar las fichas. Y 8 separadores temáticos.

Y también Técnicas de Estudio Billiken

Un completo y práctico método para facilitarte la comprensión y el aprendizaje en todos los niveles.



Pedí Revista Billiken con:

El Libro N°2: "Viaje al Cosmos"

+ **La Cámara Fotográfica Billiken**

+ **8 nuevas fichas de**

La Aventura del Conocimiento

+ **El Billy**



Telefonica

te dan lo máximo

TODO A UN PRECIO INCREÍBLE

\$3⁹⁰

ME GUSTARÍA VER
UNOS MOUSES

A colorful cartoon illustration by Leo Arias. A man with a large nose, wearing glasses, a white shirt, a blue and yellow striped tie, and a purple suit jacket stands behind a computer desk. He has a neutral expression. On the desk is a vintage-style computer monitor, keyboard, and system unit. An orange and white striped cat sits on the floor, facing the man and smiling broadly with its mouth open. In the background, there's a window or glass partition with the words "COMPUTER" and "MOUSE" written in large, orange, stylized letters, appearing upside down. To the right, another computer setup is visible in the background. The artist's signature "LEO ARIAS" is in the bottom right corner.

**Justo cuando recordaste
tu contraseña, sonó el
teléfono y te la olvidaste
de vuelta.**

Los separadores de plástico de la caja de los disquetes están para que no veas el disco que estás buscando.

Un programa sin defectos es como un círculo cuadrado. Hay quien cree que existe pero aún nadie lo ha visto.

Entre máximas no llegaron por e-mail ¡Envía las tuyas!

Boris, el virus

por Jorh



Boris



Darío

¡HACE UNA HORA
QUE LE ESTÁN
SACANDO UN
VIRUS A MI
COMPUTADORA!



¡¡¡LISTO DARÍO...
YA LE SAQUÉ EL
VIRUS A TU COMPU!!!



¡ACÁ ESTÁ!...SE LLAMA
BORIS...¿VISTE QUÉ SIMPÁTICO
QUE ES? ¡YA PODÉS LLEVARTELO
A TU CASA!



JORH

Por siempre, Snoopy

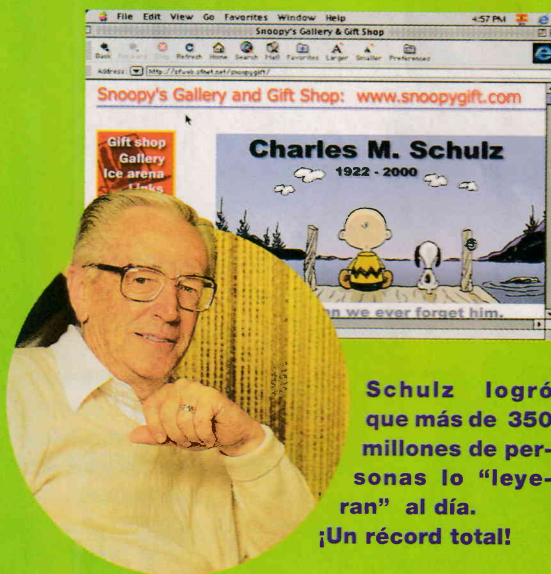


DESCUBRÍ EN LA RED
LOS SECRETOS DE UNA DE
LAS HISTORIETAS MÁS
SIMPÁTICAS DEL SIGLO

Para todos, el pequeño beagle **Snoopy** es uno de los personajes más tiernos y encantadores de la historia del comic. Su creador, **Charles M. Schulz** murió el pasado 12 de febrero. Por eso, y debido a esta ausencia que se va hacer notar en el mundo, queremos hacerle un **homenaje** especial. Esta inolvidable tira cómica llamada **Peanuts** (**Rabanitos**), narra las desventuras de **Charlie Brown** y su perro Snoopy. ¿Sabías que su debut fue el 2 de octubre de 1950? La tira llegó a publicarse en **2.600** diarios y tuvo millones de lectores en **75** países. Además, se llevó a la TV.

Algo que la hace aún más particular es que Schulz hizo de **Peanuts** una empresa totalmente personal. En sus contratos impuso una cláusula donde se especifica que la **historieta** debía concluir tras su muerte. Así que desde ahora, nos quedamos con todo lo realizado: hay que **saborearlo** porque ya es irreplicable! En **Internet** hallarás un montón de páginas **Web** dedicadas a esta famosa pandilla, con dibujos, fotos, información y hasta un **shopping** donde se consiguen todo tipo de **souvenirs**. Tomá nota, porque si sos un/a **fan**, vas a suspirar. 

Patricia Delmar



Schulz logró que más de **350 millones** de personas lo "leyeran" al día.
¡Un récord total!

Así eran nuestros amigos Carlitos y Patty en diciembre de 1950. ¿Se fijaron que Snoopy andaba en cuatro patas?



Los personajes muestran situaciones simples y cargadas de una gran profundidad humana. Su estilo nos ha atrapado...



United Feature Syndicate, Inc.

www.snoopygift.com/giftshop.htm

www.snoopygift.com/souvenirs.html

www.jubilo.com.mx/tiras/peanuts.htm

www.snoopy.com

www.peanuts.com

www.comics.com



El hombre orquesta

UNA INTERESANTE MANERA DE APRENDER MÚSICA Y SACARLE PARTIDO A LOS TALENTOS DIGITALES, DE TU PC Y DE TUS DEDOS...

La compu te brinda infinidad de posibilidades en cuanto a lo musical, pero podrás aprovecharlas mucho más incrementando tus talentos en el área. Si sabés algo de música, tanto mejor, porque a medida que crezca tu trabajo encontrarás dificultades y términos que tienen más que ver con lo musical que con la informática. Conversalo con tus padres o tu profesor del cole, tal vez sea un buen momento para pensar en aprender un instrumento.

Teclados Midi, todos los instrumentos en uno

Un teclado electrónico es como un piano capaz de entenderse con tu PC. Para esto la máquina utiliza lo que se llama **lenguaje MIDI**, que es una forma digital de codificar la información y los datos. Así podés intercambiar el contenido poniendo el teclado al servicio de la compu.

Por lo general, los **controladores** suelen incluir lo que se llama **banco de sonidos**, es decir una colección de diferentes instrumentos. Violines, pianos, guitarras eléctricas y todo lo que te imagines puede salir desde tu teclado y sonar luego en tu compu. Lo interesante de esto es que **no necesitás tenerlos todos** y sobre todo -y lo que sería más difícil- ejecutarlos vos solo.

Para tener muy en cuenta

Asesorate acerca de cables **MIDI** y todo lo necesario: muchas placas incluyen bancos de sonido, y podés enriquecerlos con los que traiga tu controlador, agregándole un **módulo**, o cargando un programa que complete los que ya tenés. El controlador elegido muy probablemente puede conectarse a tu placa de sonido a través de la entrada MIDI, ya que la mayoría la tienen. Si no es así, podés agregar una **interfase** a tu máquina.

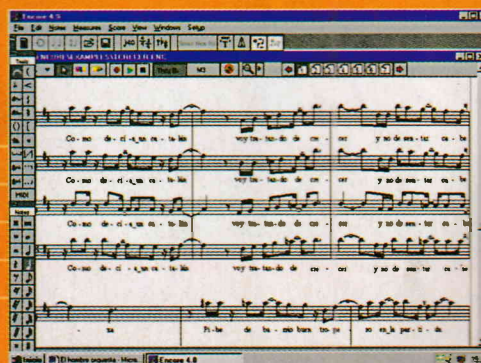
Silvia Erlich

Hay una gran variedad de calidades y precios de teclados electrónicos, pero hasta el más

simple puede actuar como controlador, es decir el elemento desde el cual enviarás la información a tu PC.



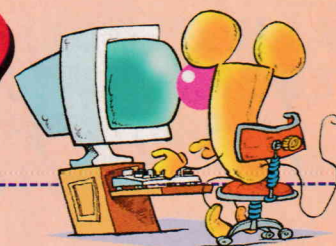
Una vez conectados los equipos, desde el programa que tengas para secuenciar podés manejar los distintos instrumentos. Sonará el instrumento elegido, desde una batería hasta voces humanas sintetizadas.



Con programas como el Encore o el Finale, podés transcribir partituras e ir escuchándolas a medida que vas leyendo.



Parlez-vous français?



Es posible que ya sepas inglés, o italiano... o a lo mejor aún no te decidiste por ningún idioma y es algo que siempre quisiste hacer. Bueno mi querido amigo o amiga, este es el momento para pensarlo seriamente y analizar con tus padres la posibilidad que ahora se presenta. Lo interesante es que hoy en día ya el tema no queda limitado a una cuestión económica, porque existen **cursos gratuitos**, además de los pagos. Y nuestra mágica Internet nos ofrece también canales de aprendizaje que no podemos dejar de lado. ¡Hay que aprovecharlos! Y como el francés es una de las lenguas más deliciosas, pensamos que una serie de datos útiles podrían venirte muy bien. Por ejemplo, **aulafacil.com** brinda un curso muy apropiado para quienes quieren comenzar; claro que tenés la opción de anotarte según tu nivel. De forma gradual, se van exponiendo las lecciones a lo largo de **50 sesiones** esquemáticas y estructuradas, en las que la se revisa de manera detallada la gramática francesa. También hay ejercicios y prácticas que te irán formando una base para poder llevar a cabo una conversación con suficiente soltura.

Otra dirección para "sacarle el jugo" es <http://www.swarthmore.edu/Humanities/clicnet/fle.html#anchor.aide>, que posee la llamada **Aide en ligne** (Ayuda online), entre otros numerosos **sites**. Por ejemplo el Servicio gratuito de **asistencia lingüística**, que es el **site** oficial de la Comunidad francesa en Bélgica. O bien el de **Hachette Livre Français langue étrangère**, que contiene información general sobre el famoso método "Café crème" y otros similares del Ministerio de Cultura de Francia con actividades sobre títulos de la prensa escrita. **Voilà!**

Patricia Delmar

QUIZÁ SEA UNA DE LAS LENGUAS LATINAS CON MÁS ENCANTO...
LLEGÓ EL MOMENTO DE ABORDARLA O PERFECCIONARLA. **ALLONS-ENFANTS!**



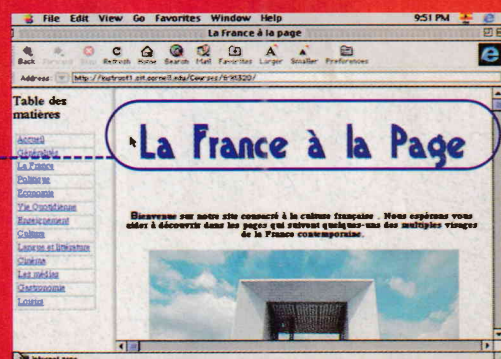
El **site** oficial de la Comunidad francesa de Bélgica ofrece una excelente Web con cursos asistidos por monitores. ¡Visítala!

La France à la Page

para agendar

<http://www.aulafacil.com/francesintroduccion.htm>
<http://www.swarthmore.edu/Humanities/clicnet/fle.html>
<http://www.cfwb.be/>

Otra Web para descubrir maravillosos tesoros de la cultura francófona: <http://instruct1.cit.cornell.edu/courses/friit320> ¡Y con una buena guía!



A vuelo de ciberpájaro

Desde la terraza de un edificio es fácil ver la **ubicación** de los autos y las casas. Los que viven en las sierras pueden buscar un lugar más alto para mirar al pueblo y encontrar la casa de un amigo. Sin subir a ningún lugar alto, con los ojos de la imaginación y la ayuda de una página de Internet, también podés dibujar tu barrio.

Desde las nubes

La **señ** seguramente te contó cómo dibujar las **manzanas** que componen el vecindario. El siguiente paso es armar un **croquis** donde más tarde se ubicarán las casas de tus amigos y algunos otros edificios. Averiguá cuántas manzanas hay que representar.

Las **calles** pueden ser rectas o formar curvas, cuando siguen el recorrido de un obstáculo, como en el caso del curso de un río, la costa o una loma. Entonces otro tema a consultar es cómo se representarán las calles y cuál será la dispo-

sición de las casas.

Lugares importantes

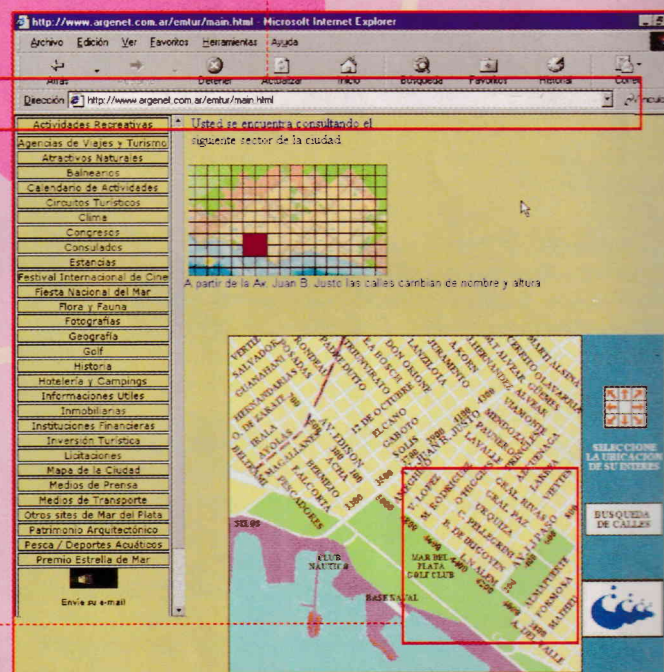
La siguiente etapa es preparar una **lista de los elementos** que tienen que aparecer en el plano. Además de las **casas** de algunos compañeros, sería una buena idea incluir al **cole** y otros **edificios públicos** y **comerciales**. Esa lista de elementos a representar puede ser elaborada entre todos, eligiendo edificios que los chicos indiquen cuando estén reunidos en la escuela.

Antes de trabajar con la compu te conviene hacer varios **dibujos en borrador**, agregando poco a poco las piezas de este apasionante rompecabezas que es tu barrio. Los dibujos que representarán a los edificios podés tomarlos de algún archivo de la PC o dibujarlos a mano y luego escanearlos.

Usando **Paint** y **Word**, podés hacer un excelente trabajo. Como siempre, **vale pedir ayuda en casa**.

Rubén Borlenghi

Dirección <http://www.argenet.com.ar/emtur/main.html>



La Avenida que delimita la costa corresponde a Martínez de Hoz entre el 3 y el 600. El sector comprendido entre el Golf Club y la Base Naval es Martínez de Hoz 101.

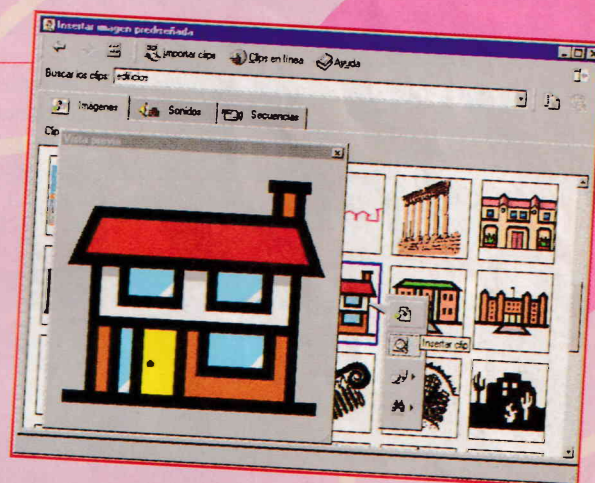
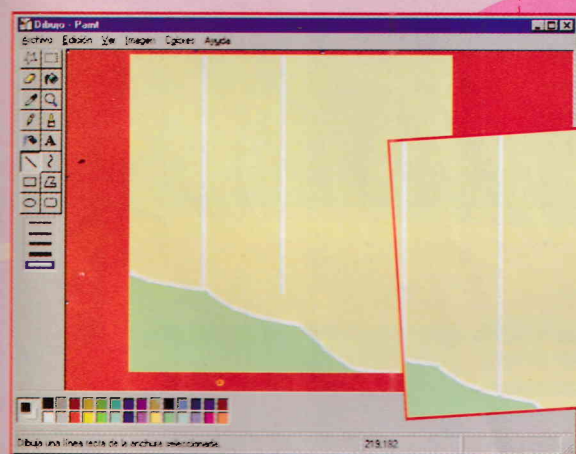


Para saber cómo es el plano de un barrio hay un excelente ejemplo en Internet: la página de turismo de Mar del Plata, en <http://www.argenet.com.ar/emtur>. En ella verás la disposición de las **manzanas** y las **calles** de la ciudad.

con Internet

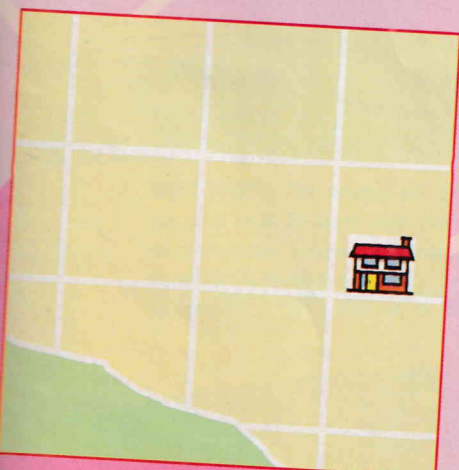
SI QUERÉS SABER CÓMO LLEGAR A LAS CASAS DE TUS AMIGOS, TENÉS QUE CONOCER BIEN TU BARRIO. ¿Y SI DIBUJÁS UN PLANO?

¿Comenzamos?



Después de ver un modelo, llegó la hora de dibujar. Abrí **Paint** u otro programa para dibujo y preparé un fondo de color. Con las **herramientas de línea** trazé las calles. Si necesitás marcar una zona irregular, usé la **herramienta** que tiene como icono un lápiz.

Necesitás edificios, ¿verdad? Hay muchos en la **Galería de Clipart** de **Word**. También podés pedir a alguno de los grandes de la casa que te los busque en Internet. Cuando estén listos, copialos uno por uno al **Portapapeles** de **Windows**.



Desde el **Portapapeles** pegalos en los lugares correspondientes de tu plano del barrio. Antes de pasar los dibujos a la compu te conviene hacer un esquema en borrador con la ubicación de cada edificio.



Completalo con carteles que señalen el uso de cada edificio. No te olvides de agregar unos árboles en la plaza, pensando cómo se ven las copas desde arriba. Grabá el archivo, prepará la impresora, ¡y corré al cole a sorprender a todos!



Amigos en la distancia

LA MANERA MÁS DIVERTIDA DE PRACTICAR IDIOMAS: CHATEANDO Y RECIBIENDO MENSAJES DE OTROS CHICOS DEL MUNDO

La Internet puede transformarse en la clase de idioma extranjero más entretenida. Sólo necesitás un poco de paciencia para encontrarte con amigas y amigos de tu edad, que te pueden ayudar con el **vocabulario** mientras te cuentan cosas de sus países de origen. Así aumentarás tus co-

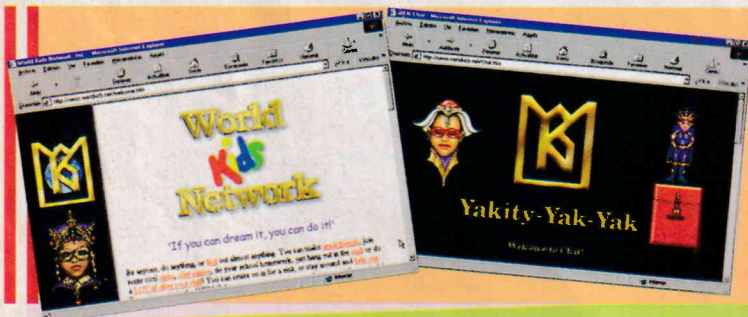
nocimientos casi, casi, sin darte cuenta. Estos nuevos amigos se hallan en los **sitios** de chat **moderados** que existen en distintas redes **educativas**. Un moderador es una persona que tiene en su pantalla los mensajes de los que están chateando, y puede intervenir si alguien molesta.



Emilio Rubio

chatear con cuidado

Los sitios Web que hoy visitamos están preparados para recibir la visita de los chicos de todo el mundo, y en ellos hay personas adultas que controlan las comunicaciones y cuidan que nadie moleste a los pequeños usuarios. De todas maneras, si al entrar en algún sitio de chat te preguntan tu nombre, dirección, teléfono u otros datos personales, es preferible que te retires de ese canal **sin dar la información**, y consultes con tus padres.

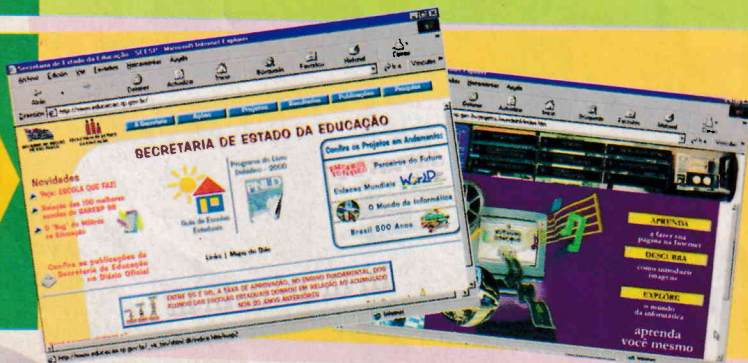


Esta es la página de www.ragainrete.org para los que quieran practicar **italiano**. Allí el sistema es distinto: dejás mensajes que serán leídos por todos, y quien desee te contestará. En la apertura podés elegir las páginas donde se muestran esos temas y consejos como "no burlarse de quienes cometen errores sintácticos o gramaticales". ¿Qué te parece? ¡Ideal para que los visitantes pierdan la timidez!

Uno de estos lugares de chat con moderador está en www.worldkids.net, un sitio Web en **inglés** donde podrás encontrar material para hacer una tarea, comunicarte con nuevos amigos, jugar **on line** o (como lo aclara la misma página) esperar que llegue un mensaje para ayudar a otro chico que necesite un dato.



También podés visitar a vecinos cercanos, como este sitio de la Secretaría de Educación del estado de San Pablo, en Brasil: www.educacao.sp.gov.br. Allí hay links que te llevarán a páginas preparadas por chicos de distintas escuelas donde te explican, por ejemplo, cómo hacer tu propia página de Internet. Cada grupo tiene una dirección electrónica para intercambiar mensajes. ¡Para falar portugués!



DICCIO-ENTER

NO PODÉS DESCONOCER
ESTOS SIGNIFICADOS

internet

HTTP: Son las iniciales de **Hyper Text Transfer Protocol**, protocolo para transferencia de hipertextos. Vamos por partes: un **hipertexto** es un texto (¡por supuesto!) que contiene vínculos que señalan a otros textos. Un invento genial para poder pasar de una página de Internet a otra. Para que todas las máquinas puedan usarlas, hace falta que los diseñadores se pongan de acuerdo en usar un mismo grupo de códigos, un **protocolo**.

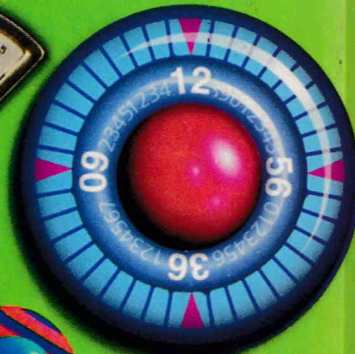


WWW: La **World Wide Web** es una **telaraña** (web) que **abarca el mundo** (worldwide). Las comunicaciones son entre redes donde hay **servidores WWW**, máquinas que contienen las páginas Web de miles de personas. Para encontrar una página Web es necesario saber el nombre de la araña, perdón, la **dirección del servidor**, que es lo que está (por ejemplo) después de "http", en este caso: <http://www.atlantida.com.ar/billiken>.

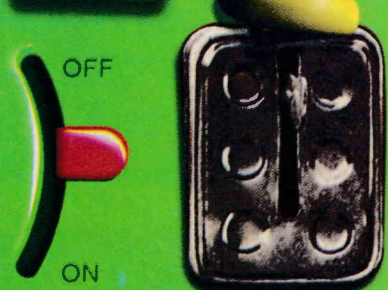
PÁGINA WEB: Es un **archivo informático** como los que hay dentro del **rigido** de tu compu. Su **extensión** (las tres letras del nombre, después del punto) es generalmente "htm". Eso le avisa a la máquina que para abrirlo hay que usar un programa especial, un **browser** como Netscape o Internet Explorer. Contiene **textos**, **imágenes**, **sonidos** o **videos**, entre otras cosas.



INTERNET: Un grupo de computadoras conectadas para compartir archivos es una red. Si unís con un cable una red con otra red, armás una internet. Y si conectás miles de redes por todo el mundo, donde millones de personas pueden leer los archivos de máquinas ubicadas a miles de kilómetros, eso es la Internet. Se merece la mayúscula, ¿verdad?



01
02
03



DICCIO-ENTER

SORPRENDETE CON LOS
MISTERIOS DE TU HARD

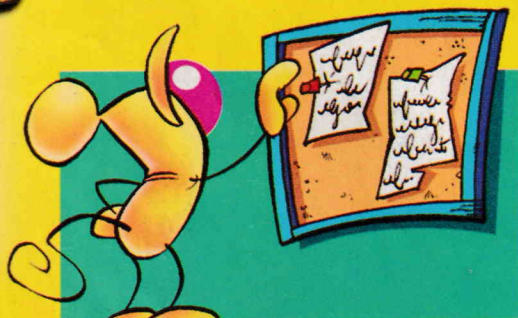
COMPUFIERROS

RAM: Mientras trabajás con tu compu los datos pasan a una memoria especial, llamada **Random Access Memory**. La información entra y sale de ella según lo necesite la máquina, y esa memoria necesita tener energía conectada para mantenerla almacenada. Si se apaga la compu, el contenido de la RAM se *pierde*. Random Access significa "de acceso aleatorio", y se puede leer y escribir en ella en cualquier momento.



ROM: Tu compu tiene otra memoria, la **Read Only Memory**, que contiene los *datos de configuración*: cómo es el disco rígido, qué clase de placa de sonido tenés o cómo está conectado el módem. Para que no se pierda esta importantísima información, se alimenta esta memoria con una pila especial que está *siempre conectada*. Se llama Read Only porque la máquina sólo lee datos desde ella. Para modificarlos hay que abrir una opción llamada "BIOS setup".

MICROPROCESADOR: Más de diez millones de componentes en un cuadradito de un par de centímetros de lado. Lee y cumple unas cincuenta millones de órdenes del programa por segundo. La tarea de leer las órdenes del programa y cumplirlas se llama *procesar*, y lo de *micro* lo tiene bien ganado por su tamaño. También se lo llama CPU, Central Processing Unit, unidad central de proceso. Que *no* es el nombre de la caja de la compu. ¿Qué tal?



PORTAPAPELES: ¿Tenés que repetir varias veces una palabra en un documento de Word? Muy simple: *marcala con el mouse* y pulsá **CONTROL+C**. Se *copia*. Ubicá el *mouse* donde quieras, y apretá **CONTROL+V**. Se *pega*. ¿Dónde se copió y desde dónde se pegó? Desde el Portapapeles de Windows, una *sección especial de la memoria RAM*, preparada para recibir textos o imágenes.

cyberShopping



ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

SIMPLE Y COMPLETO

Los accesorios más avanzados para la compu tienen conexiones USB. Entre ellos se destaca este escáner, el modelo **4000 U** de la empresa **Umax**. Escanea una ima-

gen blanco y negro en 38 segundos y en colores, en poco más de un minuto, con la excelente resolución de **600 DPI**. Funciona tanto con Mac como con Windows 98.



Cuatro máquinas en una: copiadora, impresora color, escáner y fax; todo en el **Work Center 450c** de **Xerox**. El fax usa papel común, el mismo de la impresora, y el escáner trabaja en blanco y negro. La impresora emplea cuatro cartuchos separados para cada color y negro.

CUARTETO PARA EXPERTOS

Siguen apareciendo productos que hacen juego con la **iMac**. Este es el **SnapScan 1212** de **Agfa**, preparado para trabajar tanto con el sistema operativo de Mac

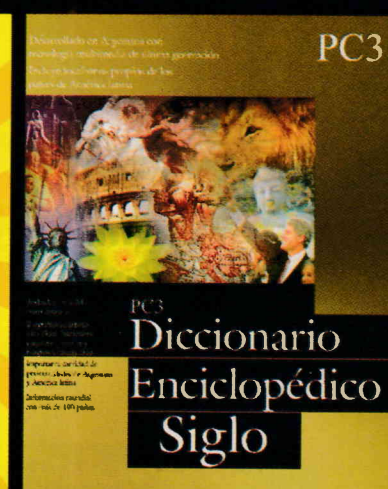
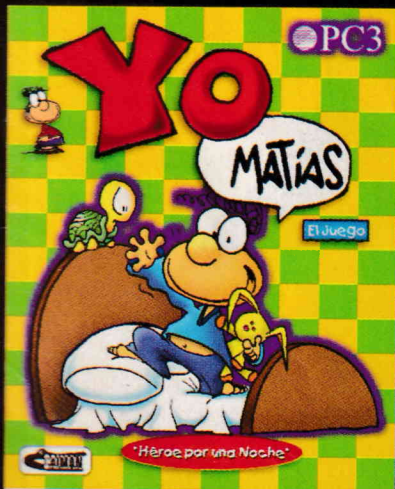
como con Windows 98. Se conecta usando la norma USB, así que la compu lo reconoce en el acto. Se vende en dos colores, verde translúcido y "azul bondi".

PARA FANÁTICOS ELEGANTES



Vuelta al Cole con PC3

Empezá el año con **Matias, Felix** y la **Enciclopedia Siglo** que te ayuda en todo



Busca todos los títulos PC3 en locales Musimundo

www.pc3.com.ar



PC3

casas de computación y supermercados Carrefour

Tel./Fax (011) 4375-4437/8



New Reply Reply All Forward Add Contact Delete Contacts Find Send & Receive Preferences

¿YA HICISTE TODA LA TAREA DEL COLE? ENTONCES, NO ESPERES MÁS Y MANDANOS TU CARTA O E-MAIL PARA CONOCERTE MÁS. NO OLVIDES ENVIARNOS TU FOTO. ¡HASTA PRONTO!

¡Hola! Me llamo **Alejandro Actis Grosso**, tengo 11 años y soy de Lobos. Les escribo para contarles que me encanta Billiken Compu. ¡Sus juegos están buenísimos! Mi hermano Ignacio y yo estamos todo el día jugando. Saludos.

¡Feliz día de San Valentín!
Tú eres ... mi amigo, mi compañía a través de los buenos y malos tiempo. Mi amigo, a través de momentos felices y tristes.

A mi lado te encuentras, a mi lado tú caminas. Estas ahí para escucharme, estás ahí para hablarme, con alegría, con una sonrisa, con dolor y lágrimas.

Yo sé que estarás ahí, ¡a través de los años!

Todos ustedes son muy buenos amigos para mí y estoy muy agradecido por eso. Espero que les guste.

Juan Pablo

¡Hola!

Soy **Gimena**, tengo 11 años y quiero decirles que la revista es una *masa*. Los juegos me redivierten. No me pierdo ni una Billiken Compu. Ojalá publiquen mi carta. ¡Ah! no me quiero olvidar de pedirles que sigan mandando CD con juegos tan buenos como los anteriores. Los quiero mucho. ¡La revista es lo más! Chau

Hola, me llamo **Matías Alzogaray** y les escribo para decirles que en diciembre, mis papás me compraron la compu y la revista me resulta muy útil para aprender y descubrir cosas nuevas.

Holasamigosssssssss:
Yo soy **Facundo Carmona**, un crítico de la rev y les cuento que le doy diez quintines de puntaje a Billiken Compu. ¿Una sugerencia? Me gustaría que hagan un ranking de juegos, con los mejores, los más nuevos y sus precios. Amigos de Billiken Compu, si quieren tener un amigo, mi e-mail es: gatica-carmona@arnet.com.ar Gracias por todo. Un beso y chau.

Seguí escribiéndonos por e-mail: suplegames@atlantida.com.ar o por correo: México 139 - (1307) - Capital Federal.

117 message(s), 117 displayed

¡El próximo número viene con más sorpresas!

4 de abril, una fecha para tener en cuenta... **Billiken Compu** inaugura el **otoño** en el kiosco y sigue pensando en vos. Cada mes desarrollamos los **temas** que necesitás conocer con todos sus **computaltes**. Durante el **curso** escolar, vas a tener nuestro apoyo permanente, además de brindarte las novedades más fresquitas en materia de juegos. Y ¡atención! un **regalo** especial te estará esperando... Ni te lo imaginás... Tené los ojos bien abiertos que tu **revista** favorita continúa instalándose en tu cabeza. OK?



Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!

No te pierdas el nuevo video de tu colección.

Esta leyenda tiene poderes: ¡Te divierte sin parar!

Warner Bros.

La Espada Mágica

La leyenda de Camelot

Biljiken

VIDEO
FANTASIA

\$17.90



Transportate a la encantadora comarca de Camelot.
Vas a vivir una mágica aventura con personajes
inolvidables y Excalibur, la legendaria espada
del El Rey Arturo.

Biljiken

VIDEO
FANTASIA

Tu nueva colección
de grandes éxitos

Ya está en los kioscos el video + la revista de juegos y entretenimientos

LA ESPADA MÁGICA, LA LEYENDA DE CAMELOT,
personajes, nombres, imágenes
y todo lo relacionado, son marcas registradas
de Warner Bros. © 1997 Warner Bros.

Enciclopedia

MICROSOFT®

ENCARTA®

2000

Encarta 2000 es una herramienta educativa, divertida e interactiva, que brinda las respuestas correctas a todas sus preguntas, sobre conocimientos de carácter universal y particular.



El Atlas Mundial Microsoft Encarta 2000 recorre el planeta en su totalidad, brindando información detallada y precisa sobre geografía física y humana. Incluye países, ciudades y culturas del mundo.



¡Y ahora, podrás adquirir un atractivo suite, que incluye la Enciclopedia Multimedia y el Atlas Mundial Encarta 2000, a un precio increíble!

Microsoft®
www.microsoft.com/argentina